

CPC . AMIGA . ST . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick  
NUMERO 20

NUMERO 20 - OCTOBRE 1991 - 25 F

# joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

CONSOLES NEWS

*La dose !*



ICI  LONDRES

LES PREVIEWS DEBARQUENT :

EYE OF THE BEHOLDER II  
SHADOW OF THE BEAST III  
ROBOCOP III

LES MEILLEURS JEUX TESTES

BLUES BROTHERS  
BABY JOE  
VROOM  
WING COMMANDER II  
LEISURE SUIT LARRY V

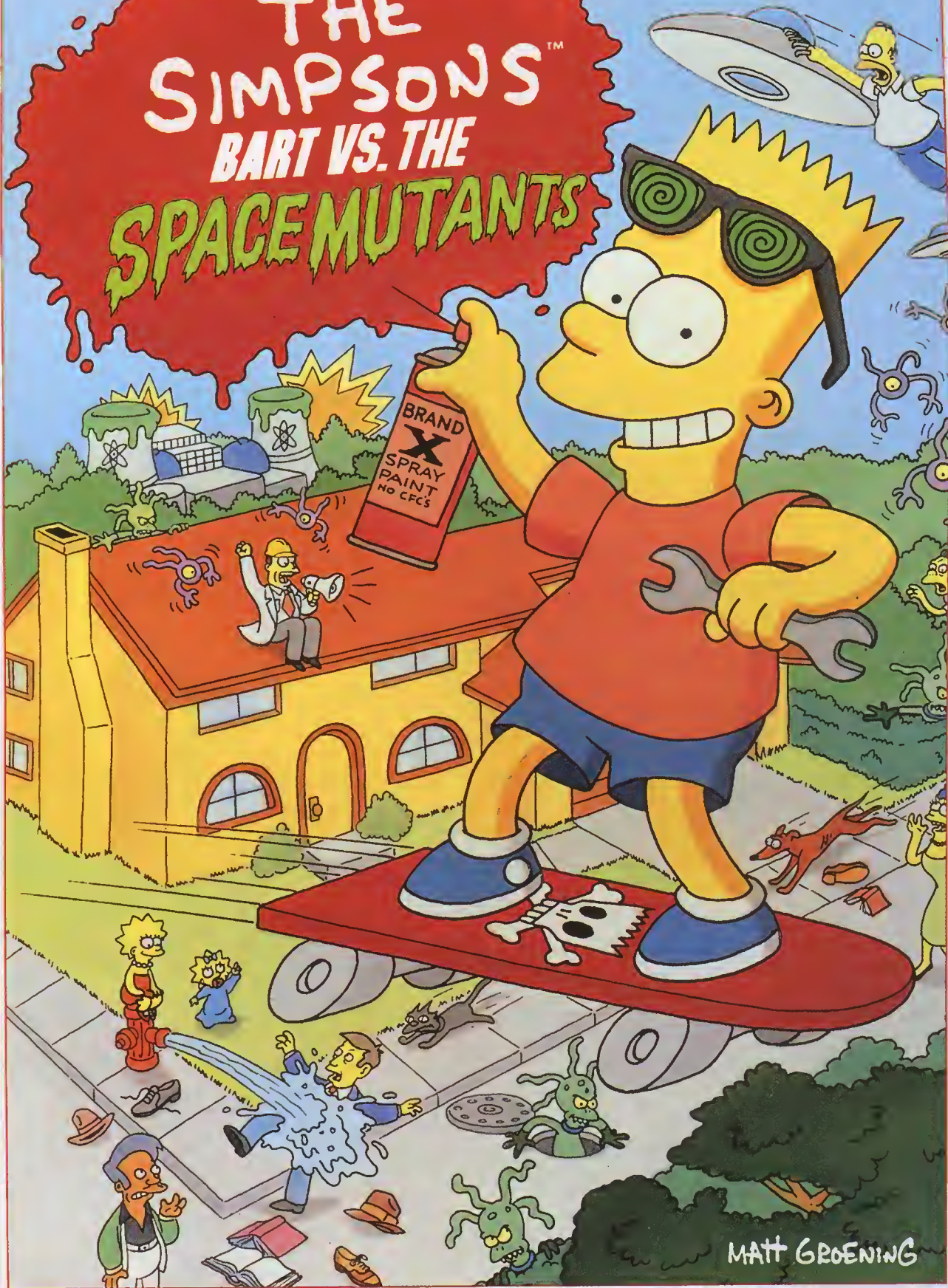
**MEGA  
DOSSIER**  
**SWITCHBLADE II**

T2788 - 9109 - 25,00 F





# THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACEMUTANTS



MATT GROENING

A



PAUSE

300

3

194



# VOUS DE JOUER LES KIDS!

**SALUT LES KIDS!**

C'est **BART SIMPSON** qui vous parle. J'ai un secret très important à vous révéler.

**LES EXTRA TERRESTRES ENV HISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD!**

**Vous avez bien entendu: ceux sont d'immondes mutants, gluants, venus d'une autre planète. Ils tuent les braves citoyens de SPRINGFIELD, et prennent leur apparence.**

**Ils préparent une arme terrible. C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN. Grâce à mes lunettes à rayons X, je suis le seul qui peut les démasquer. Avec ma bombe de peinture, mon skate-board, et mes jouets je dois les arrêter. Heureusement toute ma famille va m'aider.**

**AIDEZ MOI A SAUVER LA TERRE** EN ACHETANT CE JEU.

**MERCI LES KIDS!**

**IBM AMIGA Atari ST Amstrad**

**AKkaim™**

entertainment, inc.

**ocean®**

OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE  
TEL: (1) 47663326 FAX: (1) 42279573





# courrier

■ Populous sortira-t-il sur CPC? Quels sont les jeux les plus durs à réaliser: stratégie, simulation, jeux de combats...?

*Selim Belachir, Raioz*

*Non, Populous ne sortira pas sur CPC, à cause de la taille de la mémoire. Les jeux les plus difficiles à programmer, ça dépend du programmeur; certains sont balaises en maths et trouvent les simulateurs de vol faciles à faire, d'autres préfèrent les shoot'em ups... Mais a priori, je dirai que ce sont les jeux qui nécessitent autre chose que de la programmation pure qui sont durs à faire. Les jeux du type Sierra/Lucasfilm, par exemple, et les jeux qui innovent (Populous, Tetris...) d'autre part; parce que si la programmation s'apprend, l'imagination, c'est autre chose!*

■ Je voudrais faire une mise au point sur le CDTV de Commodore. Etant moi-même possesseur de cette machine, je m'étonne en lisant les diverses critiques que vous avez émises. Il est vrai que le CD-I présente des caractéristiques de base très impressionnantes mais d'après Commodore, les lacunes du CDTV devraient être comblées assez rapidement par l'adjonction de cartes 16 millions de couleurs ainsi que compression/décompression de données en temps réel, dans un emplacement prévu à cet effet. De plus, il faut insister sur le fait que le CDTV est totalement compatible avec les logiciels Amiga, contrairement au CD-I entièrement dépendant des titres à venir. Cela dit, je n'ai qu'un vœu, c'est que ces deux superbes machines remportent un franc succès auprès du public, de manière à ce que les éditeurs s'orientent de plus en plus vers ce support afin de développer des logiciels tirant pleinement parti de ces deux machines.

*Stéphane S, Laurent F, La Gavotte*

*Voilà enfin quelqu'un qui ne se perd pas dans des querelles de clocher, genre: "Puisque j'ai un CDTV, c'est la meilleure machine du monde et toutes les autres sont nulles". Bravo pour votre œcuménisme. En fait, le reproche principal qu'on faisait à Commodore, c'est justement de ne pas avoir prévu les cartes en question dès le début. Ce n'est pas très grave, mais il est probable qu'ils perdent ainsi des ventes, car on sait depuis le succès d'Amstrad que le public*

*préfère les solutions "clés en main", c'est-à-dire les appareils qui s'achètent en une fois, se branche avec un seul cordon et s'allument avec un seul bouton. Certes, les branchés préfèrent acheter des carcasses, rajouter le moniteur qui leur convient le mieux, rajouter des cartes, changer le processeur, etc. Mais ça reste une minorité! Ce reproche n'était donc en fait qu'un conseil déguisé... D'un autre côté, je ne suis pas sûr que les logiciels Amiga et les logiciels CD-I soient exactement du même niveau; quant aux futurs softs, je ne doute pas que Philips réussisse à convaincre les éditeurs sans grand mal, il n'y a qu'à comparer la lutte Philips/DCC contre Sony/DAT: si Philips est parvenu à battre Sony sur ce marché (alors même que le DCC n'est pas encore sorti!), il parviendra bien à prendre au moins une bonne part du marché CD.*

■ Consoleux jusqu'au bout, j'ai commencé par la NES. A l'arrivée de la Megadrive, j'ai voulu m'acheter ce bijou, et j'ai dû trimer pour ça. Maintenant, vais-je devoir l'abandonner pour la SuperFamicom, la Playstation ou tout autre "super console"? Va-t-il falloir bientôt acheter un nouveau modèle par semaine? La Megadrive fera-t-elle face aux nouveaux?

*Fernandes Raynald, Drancy*

*Il me semble que le problème n'est pas là. Si tu t'amuses sur la Megadrive, pourquoi changer? Parce que d'autres modèles sont plus récents? Effectivement, si c'est ce que tu penses, prépare-toi à déboursier un paquet de fric, parce que des nouveaux modèles, il y en a presque autant que de pubs avant le bloc-note de Ciel mon Mardi, et c'est pas peu dire. D'autre part, la SuperFamicom sortira dans un an, alors tu as le temps de voir venir...*

■ J'aimerais savoir si la totalité des soluces, plans et astuces qu'envoient les lecteurs sont lues? Et comment les partagez-vous, les trie-vous? Est-ce en fonction de leur originalité, ou pour la difficulté du jeu "solutionné"?

*Lyoubi Khalid, Montrouge*

Oui, tout est lu intégralement par Danboss et Danbiss. Voilà comment ils procèdent. Tous les matins, ils ouvrent le courrier, et comme ils connaissent la liste de tous les trucs publiés depuis le premier numéro de joystick (hebdo!) par cœur, ils éliminent aussitôt tout ce qui a déjà été passé. Lorsqu'un truc a passé cette première sélection, ils le vérifient pour savoir s'il marche vraiment, ou, s'il s'agit d'une solution, si elle est complète; enfin, ils vérifient dans une base de données si le truc n'a pas été copié sur un autre journal. Le truc-astuce est alors publiable. Tous les suivants identiques sont alors malheureusement éliminés... C'est pourquoi il faut être très rapide quand vous en envoyez!

■ Pourquoi ne pas créer un club d'échange de jeux (gratuit)? En effet, les cartouches sur consoles sont très onéreuses, et les petites annonces ne sont pas assez fiables en raison des arnaqueurs. Quelle différence y a-t-il entre un jeu d'action et un beat'em up? Pourquoi ne faites-vous pas de sondages?

*Un couillon qui a oublié son nom...*

*Voilà qui tombe bien: le club d'échange, c'est en route, il sera disponible sur le serveur Joystick d'ici un mois probablement, si notre programmeur se réveille d'ici là. Fabrice, ma biche, tu devrais dormir moins. Un jeu d'action, ça regroupe tout ce qui demande des réflexes; un beat'em up fait partie de cette catégorie, c'est ce qu'on appelle aussi "jeu de baston" ou "jeu de combat". Quant aux sondages, on en a fait un en juin dernier, et j'en profite pour vous donner les résultats, en traçant le profil-type du lecteur moyen, qu'à l'instar de Gotlib je nommerai Ephraïm Zymbalist Junior (je lui pique déjà l'idée, je peux aussi lui piquer le nom). Mon cher Ephraïm, tu prêtes ton Joystick à 2,21 copains. Tu as 15 ans, tu achètes 1,5 jeux par mois, et tu passes 2 heures par jour sur des jeux vidéo. Tu préfères les jeux d'arcade, puis les jeux de rôle/aventure, puis les simulations. Tu joues au tennis et au football. Tu écoutes NRJ et Skyrock, et ce n'est pas moi qui te féliciterai, espèce de mouton. Tu as 1,38 frères et sœurs. Tu as un ordinateur et une demi-console. Finalement, tu hésites à faire la révolution: tu es à moitié pour, à moitié contre... Merci, cher Ephraïm, d'avoir répondu à ce sondage.*



# Les Top NA2A

## TOP 8 bits

**GRANDSTAND**  
DOMARK, AMSTRAD CPC/CPC+

**VIRTUAL WORLDS**  
DOMARK, AMSTRAD CPC/CPC+

**SUCCESS STORY**  
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

**GRAND PRIX 500 II**  
MICROIDS, AMSTRAD CPC/CPC+

**COMPIL JOYSTICK MEGASTAR V.13**  
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

**HERO QUEST**  
GREMLIN, AMSTRAD CPC/CPC+

**HIT SPORT**  
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

**COMPIL JOYSTICK MEGASTAR V14**  
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

**SPECIAL HIT**  
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

**PANZA KICK BOXING**  
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

**COMPIL EXTRAORDINAIRE**  
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

**TORTUES NINJA**  
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC/CPC+

**GAZZA II**  
EMPIRE, AMSTRAD CPC/CPC+

**TOP ACTION**  
MICROIDS, AMSTRAD CPC/CPC+

**COMPIL TOP NASA**  
AMSTRAD CPC/CPC+

# NA2A



## LE JEU DU MOIS

**GRANDSTAND**  
**DE DOMARK**

## TOP 16 bits

**GRANDSTAND**  
DOMARK, ATARI ST/STE, AMIGA

**CROISIERE POUR UN CADAVRE**  
DELPHINE, ATARI ST/STE, AMIGA

**BLUES BROTHERS**  
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA

**VIRTUAL WORLDS**  
DOMARK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

**ATP**  
SUBLOGIQUE, IBM PC

**HERO QUEST**  
GREMLIN, ATARI ST/STE, AMIGA

**PREHISTORIK**  
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

**MIDWINTER II**  
RAINBIRD, ATARI ST/STE, AMIGA

**ELF**  
OCEAN, ATARI ST/STE, AMIGA

**GRAND PRIX 500 II**  
MICROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

**TOP ACTION**  
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

**SUCCESS STORY**  
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

**COMPIL ACTION PACK**  
MICROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA

**COMPIL TOP NASA**  
ATARI ST/STE, AMIGA

**THE RAIDERS**  
ATARI ST/STE, AMIGA

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35.66.93.99  
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00  
64600 ANGET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69  
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22  
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06  
13200 ARLES 2 bis, place Lamarline T. 90.96.11.02  
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10  
90000 BELFORT 52, Joubourg de France T. 84.28.38.21  
25000 BESANCON C. Cial Chaleaularine, route de Oile T. 81.52.26.03  
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10  
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15  
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45  
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30  
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77  
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83  
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79.70.08.03  
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30  
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28  
50100 CHERBOURG 12, av. de Paris T. 33.20.52.52  
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blatin T. 73.34.09.77  
60200 COMPIEGNE 25, rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02

71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55  
76200 DIEPPE C. Cial Val Oruel T. 35.82.99.84  
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81  
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01  
27000 EVREUX 17, rue Isambard  
83600 FREJUS 805, av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02  
72000 LE MANS C. Cial Beaugard - route d'Alençon T. 43.23.36.40  
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12  
69002 LYON 26, rue Grenelle T. 78.42.99.79  
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T. 34.78.64.40  
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61  
14120 MONOEUILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30  
42000 MONTTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77.34.19.85  
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52  
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92  
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96  
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86.21.50.40  
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57  
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59  
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99  
64000 PAU 1, bd Commandant R. Moucholle T. 59.30.64.66  
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49

66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62  
59494 PETITE FORET C. Cial Pelite Forêt T. 27.29.36.90  
86000 POITIERS Place du Marché N.-O. Dame la Grande T. 49.41.63.40  
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56  
21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80.46.58.88  
42300 ROANNE 21, rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00  
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07  
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15  
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50  
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77.41.75.69  
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial StGenis2, les B.Barolles T. 78.56.43.35  
45140 ST JEAN DE LA RUE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20  
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00  
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62.51.21.21  
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36  
31000 TOULOUSE 7/9, 8d Lascrosse T. 61.23.90.94  
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89  
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92  
69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire-1, av. G.Péri T. 72.04.54.14  
59650 VILLENEUVE D'ASCO C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85  
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambièrre T. 74.23.48.82

Chez NA2A, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

**NATHAN**  
LOGICIELS





# Sommaire

joystick • octobre 1991 • n° 20

## EDITO

Avant, entre nous, on disait par

### IMPORTANT

Nous modifions un tout petit peu le système d'identification des jeux testés ici : désormais, lorsque le prix est standard, nous ne le noterons plus. Nous nous contenterons de le spécifier lorsqu'il est plus cher ou moins cher que la moyenne. Il suffit de savoir qu'un jeu Amstrad K7 coûte d'habitude 100 francs, en disquette 200 francs, les jeux ST et Amiga coûtent généralement 250 francs et les jeux PC tournent autour de 300 francs.

exemple: "Tu vas à Joy, lundi?" ou: "Tu sais ce qui s'est passé hier à Joy?". Maintenant, on ne peut plus, à cause de Joypad, le luxueux et superbe journal 100% consoles qu'on vient de lancer. Du coup, on dit: "Ton article, c'est pour Stick ou pour Pad?". C'est un changement mineur, mais il fallait qu'il fût dit. Comme on vous l'a déjà dit, on vous attend au salon Micro&Co ainsi qu'au Forum des Jeux. Nous, dès qu'on peut aller montrer nos têtes quelque part, on n'hésite pas. On est même allé au CES de Londres, mais là, en journalistes, pas comme exposant. On vous a ramené comme à l'accoutumée une tonne de news. Voilà. N'oubliez pas le proverbe : un journal sans proverbes, c'est comme jeu sans joueurs. Portez-vous bien.

## COURRIER

## NEWS, PREVIEWS

## DOSSIER SPECIAL CES LONDRES

MICROS  
CONSOLES

## MEGA DOSSIER

SWITCHBLADE II

## JEUX CRACK

PC  
CPC  
ST  
AMIGA  
PLAN : BACK TO THE GOLDEN AGE

## CONCOURS

AUDIOGENIC  
THE SIMPSONS

## ABONNEMENT PETITES ANNONCES

## CONSOLES NEWS

GAME BOY  
CAESARES PALACE  
MINI PUT  
MYSTERIUM  
NAVY SEALS  
NEMESIS II  
PUZZLE BOY II  
SWORD OF HOPE

GAME GEAR  
OUT RUN

4	RASTAN SAGA	141
8	LYNX APB BLOCK OUT NINJA GAIDEN PAC LAND	152 156 152 156
46 119	MEGADRIVE 668 ATTACK SUB DINO LAND JEWEL MASTER MEGA TRAX ONSLAUGHT OUT RUN PHANTASY STAR III SUPER LEAGUE 91 THUNDER FOX TOE JAM & EARL	136 150 158 165 154 166 126 161 162 164
83 105 84 90 100	PC ENGINE SECOND BOUT SUPER LONG NOSE GOBLIN SPLASH LAKE (CD-ROM) VALIS IV (CD-ROM)	146 160 159 130
110 222	NEO GEO BURNING FIGHT LEGEND OF JOE SUCCESS	131 132
113 147 144 134 147 150 144 141	NINTENDO BATTLE OF OLYMPUS GOAL QUANTUM FIGHTER  SUPER FAMICOM AERA 88 GUNDAM F 91	142 140 143  163 138
134	SUPER GRAPHX 1941	155



# LE PIN'S JOYSTICK ARRIVE...

**Vous aussi, faites partie de la grande famille des Joy's men.  
Commandez-le dès aujourd'hui !**

**Ce pin's possède des vertus magiques!**

**Si vous le portez, tout peut arriver.**

**Des tas d'inconnus viendront vous**

**offrir des tas de fleurs. Vous**

**pourrez devenir président de**

**la république en un**

**clin d'œil (et c'est par-**

**ticulièrement**

**agréable, comme**

**boulot, parce qu'on**

**peut draguer les**

**premières minis-**

**tresses). Les poulets**

**tomberont tout cuits**

**dans votre bec. Les**

**plus belles fem-**

**mes du monde**

**seront à vos ge-**

**noux (si vous êtes un homme. Si vous êtes**

**une femme, ce seront les plus beaux hommes du**



**monde qui seront à**

**vos genoux. Si vous**

**êtes un genou,**

**n'achetez pas ce**

**pin's). Vous gagnerez**

**au loto, même sans**

**jouer. Vous saurez le**

**karaté et l'art ancien**

**et magique du tae-**

**kwan-do, sans même**

**avoir besoin d'ap-**

**prendre. Vous charmerez**

**vos amis et connaissances en**

**jouant merveilleusement**

**du piano. Les chiens viendront**

**vous renifler l'entrecuisse**

**dans la rue (c'est un effet secondai-**

**re désagréable, désolé). Mais bien**

**plus que tout ça, vous ferez partie de**

**la grande famille des Joy's Men !**

**Pin's émail grand feu de 25mm TIRAGE LIMITE / 25 F le Pin's**

## Bulletin de commande

**à retourner accompagné de votre règlement par chèque et d'une enveloppe timbrée à  
votre nom, à Joystick THE Pin's, 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS**

**NOM** .....

**PRENOM** .....

**Adresse** .....

**CP** ..... **Age** .....

**Ville** .....



## FORUM DES JEUX 1991

D'abord, les faits: du 26 octobre au 2 novembre se tiendra le troisième Forum des Jeux au Nouveau Forum des Halles, niveau -3, Porte du Jour, Grande Galerie, 75001 Paris, métro Châtelet-les-Halles.

Maintenant, les explications: Joystick et Taboo organisent un salon exclusivement consacré au jeu sous toutes ses formes, aussi bien les jeux de plateau que les jeux de rôle, les jeux de société et bien sûr les jeux vidéo. Vous êtes cordialement invités à venir en masse, car on y trouvera des dizaines d'animateurs qui joueront en permanence avec le public, des démonstrations, des expos, une ludothèque permettant d'emprunter gratuitement des jeux afin d'y jouer, etc. N'oubliez pas la date ni le lieu: on vous y attend!

TROISIEME  
FORUM

D E S  
JEUX



### STORM MASTER

***Vous voilà nommé Grand Chambeian sur la planète des vents. Vous devez maintenant gérer les ministères, contenir le peuple qui crève de faim, construire, surveiller la religion d'un œil, contrôler l'armée et guerroyer un peu, payer les scientifiques pour qu'ils***

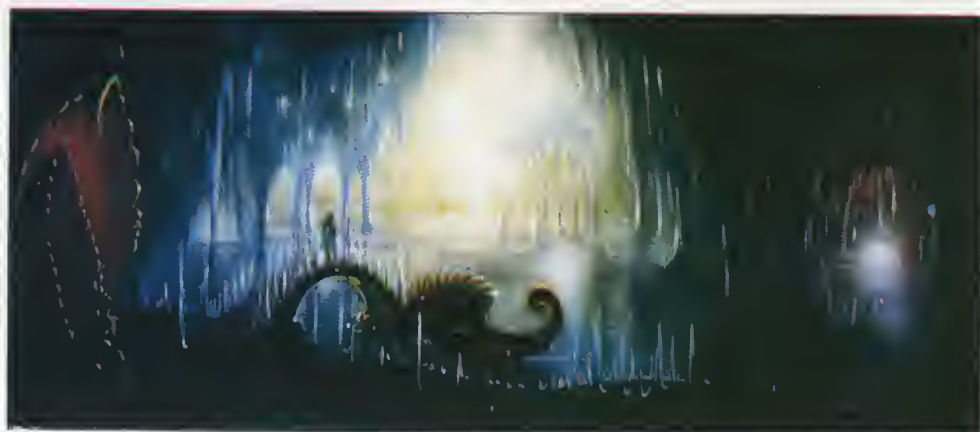
***découvrent, et faire commerce avec les pays voisins. Storm Master est un jeu de gestion/stratégie. Les phases sont très nombreuses, et le scénario ainsi que le lieu de l'action complètement original et imaginaire. Ce jeu de Simariis devrait arriver en novembre sur PC, ST, Amiga et Macintosh. Si les vents lui sont favorables.***

## HISTOIRE SANS FIN II : Le jeu d'aventure

Vous connaissez certainement déjà le jeu d'action, voici maintenant le jeu d'aventure, actuellement en phase de développement sur PC. Le sys-

tème de jeu sera comparable aux jeux d'aventures de Lucasfilm et Sierra. L'histoire reprend le scénario du film avec toutefois quelques séquences

inédites. La version PC sera en 256 couleurs et sera disponible en décembre (label Linel). Des versions Amiga et ST sont prévues.





## WARM UP

Une petite course de voitures très intéressante sur Amiga. Chaque victoire vous rapporte de l'argent qui vous permet d'acheter des moteurs plus puissants, des pneus de meilleure qualité, etc. L'intérêt principal de Warm Up réside dans la possibilité de connecter deux Amiga. Jouer à deux c'est toujours plus éblouissant. Sortie prévue en novembre sur Amiga et en janvier sur PC (label Genias).



## MOONFALL

Une bande de mercenaires galactiques contrôle Frontier Alpha, une lune insoumise. Leur chef vous confie des missions dangereuses et vous paie grassement en retour. Mais votre ambition n'a pas de bornes, vous allez vous donner tout entier pour devenir le leader. Jeu d'action/stratégie en 3D, Moonfall sortira en octobre sur Amiga (photo), ST (label 21st Century Entertainment).

**GAGNER UNE MÉGADRIVE  
TAPEZ \* JEU**

**J 3615 K  
JOYSTICK**

# COCONUT

**DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE**

## EXCLUSIF

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console. Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un chèque de 150 Frs.

## PROMO

### GAMEBOY

1 pin's gratuit avec chaque jeu

### MEGADRIVE

**STREET OF RAGE • ALIEN STORM**

Nous téléphoner

### NEC

**PC KID II**

**290 Frs**

**GAMEGEAR  
FAMICOM  
NEO-GEO  
LYNX  
AMIGA  
ATARI  
COMPATIBLES**

### MONTPELLIER

C.C. Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

### GRENOBLE

8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

### PARIS ETOILE

41, avenue de la grande armée 75016 Paris  
tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

### PARIS REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 Paris  
tel (1) 43 55 63 00 • Metro Oberkampf

### MARSEILLE

4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille  
91 33 69 83

### VENTE PAR CORRESPONDANCE

13, bd Voltaire 75011 Paris  
TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU  
**16 (1) 43 38 79 65**

Bon à envoyer à COCONUT ATALANTE  
Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER  
UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

**NOM** .....

**ADRESSE** .....

**CODE POSTAL** ..... **VILLE** .....

**Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découpant ce bon. Joindre 7 Frs en timbres dans l'enveloppe.**



## JOYEUX ANNIVERSAIRE MOULINEX!

### LA DÉCHEANCE =



Le 18 septembre dernier, c'était l'anniversaire de notre très cher Moulinex. Pendant la semaine qui précéda cette date fatidique, notre ami Moulinex fut bien soucieux. Il marchait lentement dans les couloirs, le front plissé, l'air pensif, et ne cessait de marmonner dans sa barbe qu'il n'a pas. De jour en jour, son état se dégradait. Il marchait de plus en plus lentement, et sur la fin, il trainait littéralement les pieds. Nous tentâmes de le divertir, mais ce fut vain. Quand Destroy le croisait, il ne manquait pas à son devoir, et tentait pour la centième fois de lui raconter une blague hilarante de hamster et de sparadrap. Moulinex levait alors ses yeux sans vie, et disait: "A quoi bon rire. Je suis foutu. C'est terminé. Je suis trop vieux maintenant". Michel, qui commençait à craindre le pire, vint un jour au bureau déguisé en clown, un seau d'eau à la main. Quand Moulinex entra dans son bureau où nous

l'attendions tous en embuscade, il lui lança l'eau au

visage. Nous avons beaucoup ri. Moulinex s'essuya lentement et, le regard douloureux, dit: "Je suis au crépuscule de ma vie". Le lendemain de cet événement quelque peu troublant, nous tentâmes une dernière offensive, en organisant une fête extraordinaire, très jeune, pleine de musique et de joie. Dès le début de la soirée, Moulinex s'absenta en s'excusant: "Vous savez, les amis, je suis trop vieux pour la gaudriole, maintenant, je dois préparer mon âme au repos. Je rentre me coucher".

Le 18 septembre arriva, et un Moulinex souriant se présenta à nous. Après quelques embrassades vigoureuses, emportés par la joie de retrouver ce sourire, nous demandâmes à Moulinex ce qui valait ce changement radical d'humeur. Il nous répondit: "Après tout, le troisième âge, les sorties en car, les parties de cartes et de dominos, ça a du bon".

## CONCOURS UBI SOFT- FNAC FORUM

Ubi Soft et la Fnac du Forum des Halles à Paris organisent un concours extraordinaire bien plus fabuleux que tout ce qui a pu être dément, génial ou même fantastique en la matière. Du 5 au 12 octobre, dans la FNAC en question, au rayon micro, vous pourrez trouver des formulaires qui ont la chance de poser des questions sur les jeux: Magic Pockets, Secret of Monkey Island et Manchester United. Les bulletins réponse devront être déposés le samedi 12 octobre, dans une urne magnifique, entre 10 heures et 17 heures précises parce que faut pas exagérer. Le dépouillement aura lieu juste après, de 17 heures à 18 heures pas trop précises parce qu'on sait jamais ce qui pourra arriver (5 milliards de bulletins, épidémie de peste, attaque surprise de rats géants; tout ça retarderait beaucoup le dépouillement). La remise des prix se fera de 18 heures à 18 heures trente parce que les gens d'Ubi Soft et de la Fnac aiment les choses planifiées. Les participants feront ce qu'ils veulent après 18 heures trente, ils pourront entamer des chants patriotiques en Bulgare, retirer leurs chaussures et danser en hurlant, lire le coran, frapper dans

leurs mains ou n'importe quoi d'autre tant que ça ne fout pas le feu au rayon de la FNAC, parce que ça serait un peu le bordel.

Par contre, tous les participants repartiront avec un pin's de 10 mètres sur 5 accroché à leur chemise, obligatoire; les 6 premiers par jeu gagneront un T-Shirt extraordinaire qu'ils devront mettre sur le champ, un poster qu'on leur collera dans le dos, et un soft Ubi qui leur fera vachement plaisir parce que c'est quand même super chouette.

Les grands vainqueurs de chaque jeu n'auront pas de T-Shirt, pas de Pin's, pas de poster. Les grands vainqueurs arrêteront tout de suite de se plaindre et de hurler au scandale parce qu'ils gagneront un super prix offert par l'éditeur du jeu qui les a fait gagner. Par exemple, Magic Pockets, le jeu, plus une journée en Angleterre pour rencontrer les Bitmap Brothers. Là-bas, ils pourront entamer des chants patriotiques en Bulgare, retirer leurs chaussures, danser en hurlant, lire la bible, frapper dans leurs mains ou n'importe quoi d'autre, et même foutre le feu aux Bitmap Brothers.





## PIN'S OCCULTES

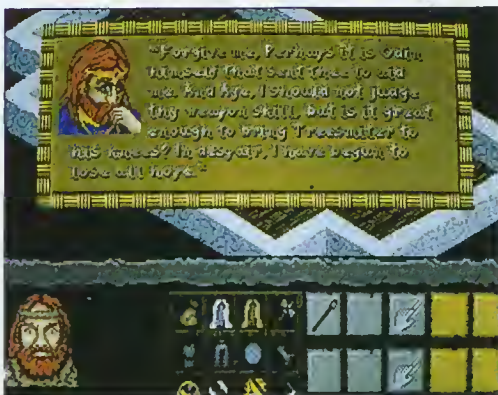


Annie aimait les sucettes, Dephine (software) préfère le coup du pin's.

D'une main innocente, l'éditeur a donc glissé dans ses boîtes de jeux de petits coupons-réponse permettant de recevoir l'un de ces attributs qui émaillent les revers depuis quelques mois. Avec un peu de chance, peut-être tomberez-vous sur une boîte gagnante. Au programme, un pin's Croisière pour un Cadavre (spécial nécro) et un pin's reprenant le logo de l'éditeur.

## DUSK OF GODS

**Produit par Event Horizon, Dusk of Gods est un jeu de rôle où vous êtes envoyé par le Dieu Odin. Une guerre titanesque se prépare entre dieux et démons. Vous devez absolument tout faire pour retarder les démons afin de donner suffisamment de temps aux dieux pour se préparer à la guerre. Exploration, combats, rencontres avec plus 150 personnages, tels sont les principaux points du jeu. Sortie prévue en décembre sur PC sous le label Interstel.**



## TRADERS

Voici un jeu complètement détruit de la tête: Traders de chez Linel Products. On ne sait pas encore grand chose du produit, il n'y a pour l'instant qu'une démo qui tourne sur ST, mais ça a vraiment l'air d'être fou ou pour les fous. Les joueurs s'affrontent pour la domination d'une planète, ils achètent des produits, ils vendent, ils occupent des terrains, construisent, développent leurs affaires, avec l'œil des autres joueurs sur eux. Les graphismes sont dans l'esprit des dessins animés allumés, et si le jeu est bien étudié pour ce qui est de la gestion, et de la stratégie, cela pourrait bien faire un bon jeu loufoque. Traders, Linel Products, photos sur ST.



**Un nouveau magasin MICROMANIA**

## MICROMANIA ROSNY 2

**Centre Commercial**

**Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07**

**Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une montre jeu video à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs.**

(Offre d'une valeur de 145F, valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2)

**DEMENT**

## MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2  
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

## MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, avenue des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile . Métro George V  
Tél. 42 56 04 13

**Ouvert 7 jours/7**

## MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

**NOUVEAU**

## MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde des Miroirs . RER La Défense  
Tél. 47 73 53 23

**NOUVEAU**

# IL ATTEND...







## PRO AUDIO SPECTRUM

Conçue par Media Vision et distribué par Ubi Soft, la carte Pro Audio Spectrum est une plate-forme qui permet aux PC de se hisser vers l'avenir.

Disposant d'un synthétiseur 22 voix FM compatible Adlib et d'un convertisseur Analogique/Digital autorisant la digitalisation de sons par échantillonnage PCM, cette carte est également équipée d'une interface SCSI permettant de profiter de la technologie CD-ROM.

Dans la pratique, les lecteurs CD ROM sont fournis avec leur propre interface mais la particularité de la carte Pro Audio est d'offrir une interaction complète entre le son du CD, celui du synthétiseur FM et des échantillons stockés sur disque. De nombreux éditeurs et constructeurs sont associés au projet multi-média: Broderbund, Sierra, Origin, Microsoft et

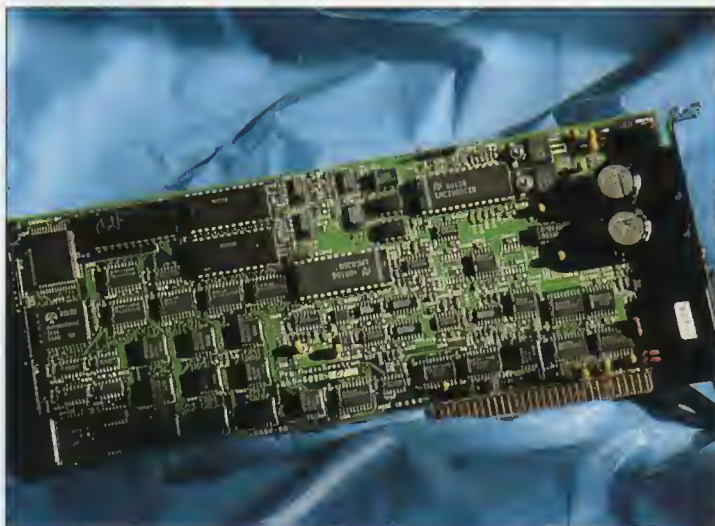
Bull. Ainsi, on attend sur CD-ROM Wing Commander 2 ou encore Les Contes de la mère l'oeie, un éducatif sonore de Sierra disposant de voix digitalisées dans toutes les langues européennes ainsi qu'en Japonais.

Nous avons eu aussi entre les mains les extensions Multimédia destinées à Windows 3.0.

Utilisées conjointement à un lecteur de CD-ROM, elles permettront ainsi de travailler en musique ou de rajouter des bruitages comme sur Mac

ou Next. On pourra s'en servir pour faire des tas de trucs chiants comme des présentations sur le lieu de vente ou des rapports annuels musicaux. Heureusement, ça servira aussi à créer des trucs hyper-intéressants comme des catalogues thématiques pratiques, des encyclopédies multimédium interactives n'occupant pas un pan de mur ou des logiciels éducatifs qui ne font pas peur aux enfants.

La carte, livrée avec des utilitaires permettant le mixage, le sampling et la création de shows sonores, vaut 2490 francs (plus 500 pour les drivers Windows) et il est probable qu'Ubi proposera la totale sous forme de kit comprenant également un lecteur de CD-ROM d'ici peu. Un jour, les possesseurs de PC pourront traiter ceux qui ont un Mac de tordus mais d'ici là quel suspense.





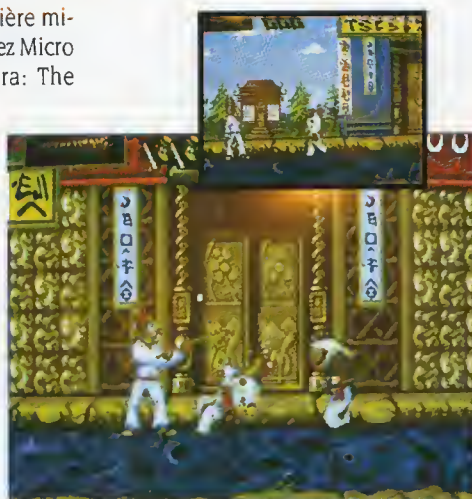
# MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

Lechuck, l'adversaire de Guybrush dans Monkey 1 n'est pas mort... enfin, je veux dire que son fantôme hante toujours l'île. Cette fois-ci, Lechuck terrorise les habitants de Monkey, décidé à prendre sa revanche sur Guybrush. Humour et fantaisie seront encore au rendez-vous dans cette aventure graphique signée Lucasfilm Games. Sortie prévue en novembre sur PC. La version française sortira sur PC, ST et Amiga en février 92.

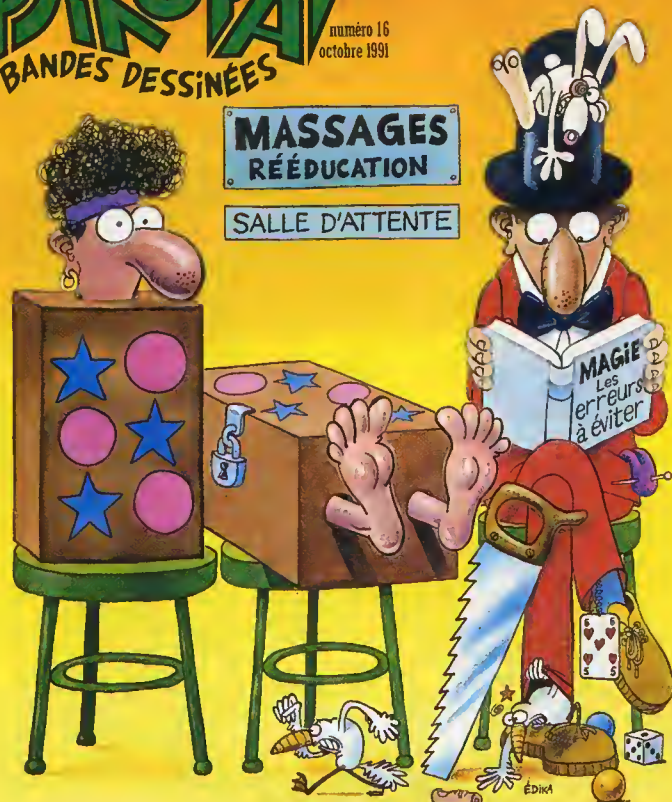


## DE L'ACTION CHEZ MICRO VALUE

Nous avons reçu en dernière minute deux jeux d'action de chez Micro Value. Le premier est Elvira: The Arcade Game où Elvira doit aider un roi à récupérer son royaume infesté de monstres. Classique mais attrayant. Sortie prévue sur Amiga (photo), ST et PC en novembre. International Ninja Rabbits est, vous l'avez deviné, un jeu de combats où les lapins délaissent leurs carottes pour se distribuer des pruneaux. Sortie prévue cette fin d'année sur PC (photos), ST et Amiga.



**PSIKOPAT** MENSUEL  
BANDES DESSINÉES  
numéro 16  
octobre 1991



MENSUEL DE BD EN VENTE PARTOUT 22F

# MAIS PAS POUR LONGTEMPS





# COLLECTION AUTOMNE-HIVER 91

**UBI SOFT rentre en force avec 4 super COMPILATIONS!**



## AVENTURES EXTRAORDINAIRES

ST/AG/PC

- ZAC MC KRACKEN
- IRON LORD
- MANOIR DE MORTEVIELLE
- ROCKET RANGER

## 10 MEGAHITS VOL. 3

ST/AG/PC

- STUNT CAR RACER
- RANX
- LAST NINJA 2
- TRIVIAL POURSUITE
- FOOTBALL MANAGER 2
- DEFENDER OF THE CROWN
- HIGHWAY PATROL
- APB
- THE THREE STOOGES
- TETRIS



**L'INSOLITE au rendez-vous de l'AVENTURE**



**Le 3ème volet des MEGA HITS, champion toutes catégories.**

## BATTANTS II

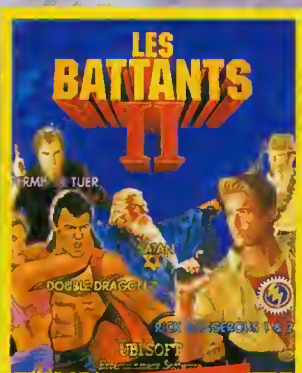
ST/AG/PC/CPC

- RICK DANGEROUS 2
- DOUBLE DRAGON 2
- SATAN
- PERMIS DE TUER
- RICK DANGEROUS
- AMC (sur CPC seulement)

## TOP 25

CPC

- ANDY CAPP
- STRIKE FORCE HARRIER
- ZYNAPS
- FLIGHT SIMULATOR
- ACE 2
- NETHERWORLD
- POPEYE
- 20 000 AVANT J.C.
- TUEZ N'EST PAS JOUER
- COMBAT ZONE
- LE MALEFICE DES ATLANTES
- EXOLON
- JAWS
- ATF
- SKATEWARS
- OPERATION HORMUZ
- BOBSLEIGH
- STRIKE FORCE COBRA
- ARMY MOVES
- TOMAHAWK
- FOOTBALL MANAGER 2
- TARZAN
- AFTER THE WAR
- GUNBOAT
- AMC



**POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE**

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



**La plus grosse des compils: un canon de 25 HITS!**

SATAN. AFTER THE WAR. AMC (C) MISOFTSA DINAMIC. RICK DANGEROUS 2 ET RICK DANGEROUS (C) CORE DESIGN LTD (C) MICROPROSE SOFTWARE. DOUBLE DRAGON II (C) 1989 AMERICAN TECHNOLOGIES INC. (C) VIRGIN MASTERTRONIC LTD. PERMIS DE TUER (C) DOMARK (C) 1988 Danjaq SA and United Artists Company ZAC MC KRACKEN TM (C) 1989 LUCASFILM Ltd. IRON LORD, SKATEWARS (C) UBI SOFT. MANOIR DE MORTEVIELLE (C) 1989 LANKHIDR. ROCKET RANGER, THE THREE STOOGES (C) CINEMAWARE. STUNT CAR RACER (C) MICROSTYLE (C) 1989 GEOFF CRAMMOND. LAST NINJA 2 (C) SYSTEM THREE SOFTWARE Ltd. FOOTBALL MANAGER 2 (C) PRISM LEISURE CORPORATION PLC. 1988 ADDICTIVE GAMES est une division de PRISM LEISURE CORPORATION PLC. HIGHWAY PATROL (C) Microids. RANX (C) UBI SOFT. TRIVIAL POURSUITE (C) 1987 DOMARK. 1986 HORN ABBOT INTERNATIONAL. DEFENDER OF THE CROWN TM (C) 1991 MIRRORSOFT Ltd. (C) 1986 MASTER DESIGNER SOFTWARE. APB (C) 1989. 1987 TENGEN INC. All rights reserved. TM Alan Games Corporation. TENGEN is a subsidiary of Alan Games Corporation. (C) DOMARK. TETRIS (C) 1987 MIRRORSOFT LTD.

ANDY CAPP: Computer Game conceived, designed and programmed by Blitter Animations. All characters are based on the original creations of Rag Smythe and are the property of Mirror Group Newspapers. (C) MIRRORSOFT Ltd. 1987. (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. 1990. POPEYE Popeye Characters (C) KING FEATURES, Inc. 1984. (C) Program and documentation ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. 1987. Musique copyright MCPBS JAWS (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. 1990. JAWS TM & (C) 1975 UNIVERSAL PICTURES. Licensed by MERCHANDISING CORPORATION OF AMERICA, INC. ARMY MOVES (C) SUMMIT SOFTWARE Ltd. TARZAN (C) REACT SOFTWARE 1989. REACT is a trademark of ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. Copyright (C) 1983, 1988

**UBI SOFT**  
*Entertainment Software*

EDGAR RICE BURROUGHS, Inc. TARZAN owned by EDGAR RICE BURROUGHS, Inc. And Used by Permission. STRIKE FORCE HARRIER (C) MIRRORSOFT Ltd. ACE 2 (C) CASCADE GAMES Ltd. 1987. 20 000 AV. J.C., MALEFICE DES ATLANTES (C) CHIP 1987. TOMAHAWK, ATF (C) DIGITAL INTEGRATION 1986. NETHERWORLD, BOBSLEIGH, ZYNAPS, EXOLON (C) NEWSON 1986. TUEZ N'EST PAS JOUER, GUN LOGO SYMBOL (C) Danjaq S.A. 1982 (C) EON PRODUCTIONS LTD. GUDROSE PUBLICATIONS LTD. 1987. (C) DOMARK. FLIGHT SIMULATOR, COMBAT ZONE, OPERATION HORMUZ, GUNBOAT, STRIKE FORCE COBRA (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd.



## LES RATUMES

Une épidémie de dislexie s'est abattue le mois dernier sur la rédaction. Dans la fiche technique du test de Capitain Planet, j'ai confondu droite (ligne 2, mot 5) et gauche (ligne 3, mot 1) et alors du coup, on ne comprenait plus rien. Là dessus, paf! la maquette s'embrouille et voilà que la signature de Moulinex se transforme en Seb. Pour le reste tout est OK. Un moment, on pensait corriger le 75% en 57% mais ça va, tuot tse KO.



## THARGAN SE MAC



**Le guerrier musclé de Silmarils, Thargan, s'attaque à un sacré monstre. Il vient se battre dans le monde des ordinateurs professionnels, dans le monde de Macintosh. On parle peu des jeux Mac dans Joystick, c'est vrai que les machines Apple de cette série ne sont pas vraiment des bécanes ludiques, mais avec le changement de politique de la maison mère, et les nouvelles séries à bas prix, il se pourrait bien que cela change à l'avenir. Toujours est-il que Silmarils sentant le vent tourner, se met à accélérer ses sorties sur Mac, et du coup Thargan débarque à grands coups d'épée dans les pommes colorées.**

## STRIKE II

Pilote d'élite de vaisseaux de combats, vous devez affronter d'autres pilotes dans des duels mortels. Ces combats de gladiateurs du futur se déroulent dans des arènes réparties sur plus de soixantes planètes de la galaxie. Un jeu d'action en 3D qui tournera sur PC en VGA. Ceux qui ont apprécié Thunderstrike y trouveront leur compte puisque Strike II n'est autre que la suite ce logiciel signé Millenium. Sortie prévue en octobre.



## THE MAGIC GARDEN

**On ne sait pas encore grand-chose de ce jeu d'Electronic Zoo. On a quelques photos, le titre (Magic Garden), et un petit bout d'histoire. Toujours est-il que ça a l'air très joli, et que ça donne envie de voir la preview. En plus le titre est très mignon, enfin un soft gentil où on joue parmi les fleurs et les insectes. Le héros**

**de Magic Garden est un gnome. Dans le passé, il a tenté de saboter le jardin du roi des Gnomes. Pour le punir, le roi lui a donné la tâche de surveiller le jardin, le seul moyen d'être libéré, maintenant, et de rendre le jardin si beau, que le roi en tombe de bonheur et qu'il affranchisse le gnome. S'ensuivent alors plusieurs tableaux, dans plusieurs endroits du jardin parmi le potager, la serre, le vieil arbre, les tunnels, et bien d'autres lieux. Magic Garden, Electronic Zoo, à suivre en preview.**



**SORTIE LE 14 NOVEMBRE**

LE PLUS GRAND EXPLOIT DE **SEN SHU SHI**

Fantastique ! l'honorable Son Shu Si est arrivé à s'arracher de la console d'arcade dans laquelle des parents indignes croyaient pouvoir l'enfermer !

Dès le 14 novembre il va continuer ses exploits dans votre ordinateur personnel, (Amiga, ST).

Les couleurs sont magnifiques et l'animation est étonnante. Son Shu Si arrive, ça va chauffer !

**36 15 EXPOSOF**  
POSEZ VOS QUESTIONS,  
TELECHARGEZ DES SOURCES,  
MODULES, INSTRUMENTS,  
PREVIEWS ET JOUEZ AU JEU  
A PLUSIEURS !!!

**EXPOSE**  
SOFTWARE

L'INVENTEUR DU CONCEPT :  
JEU DE CONSOLE DANS VOTRE MICRO

2 A Tonin Magne 13420 Gémenos (France)  
Tél. : 91.05.89.78 Fax : 91.05.89.79





## MAD MIKE



***Vous contrôlez Mad Mike dans le parcours endiablé de ce jump'n run. Les monstres sont là, comme d'habitude, pour vous barrer la route. On retrouve également les bonus et autres trucs-bidules qui caractérisent ce type de jeu. Le plus du jeu? Mad Mike peut se transformer en avion ou en sous-marin! Sortie prévue Amiga en mars 92 (label Genias).***

## CYBORNETICS

Jeu de stratégie/action par excellence, Cybornetics est une guerre de robots. Vous devez construire des usines d'armes, gérer la production de cyborgs, diriger votre pays, espionner l'ennemi et lever une armée de cyborgs pour

conquérir les territoires de vos adversaires. Dans les combats, Cybornetics devient un jeu d'action où vous contrôlez directement vos robots. Sortie prévue sur Amiga (photo), PC et ST en février 92 (label Millenium).



## LEMMINGS SUR SPECTRUM

Aaahh! Ils arrivent! Ils se propagent et n'épargnent aucune machine! Méfiez-vous, Spectrumistes, la stupidité des lemmings est fascinante au point qu'on ne peut pas s'empêcher de les aider à passer la centaine de niveaux que comporte le jeu. Sortie prévue vers la fin de cette année.





La suite de B.A.T. de chez Ubi Soft est en cours de développement. Toujours dans un univers glauque et futuriste, toujours rempli d'extra-terrestres, de vaisseaux et d'ordures, B.A.T. II promet d'être encore plus beau que son prédécesseur. Le scénario est encore plus tordu, et l'étendue du jeu devrait être plus importante encore, et plus originale. Deux mots de l'histoire, tout de même: une agent du Bureau des Affaires Temporelles, Sylvia Hadford, est chargée d'enquêter sur une grosse entreprise minière, la Koshan. Celle-ci détient le quasi monopole de

## B.A.T. II

l'extraction de l'échiatone 21, un matériau vital et horriblement précieux. Si le contrôle devenait total, la galaxie ne pourrait se permettre qu'il soit en de mauvaises mains. Peu de temps après son arrivée sur la planète, Sylvia est victime d'une tentative d'assassinat. Le B.A.T. vous envoie l'assister, vous, Jehan Menasis. Les personnages du jeu sont autonomes, et il y en a plus de 200, ce qui devrait donner un côté réaliste plus poussé que dans B.A.T. premier



volet, et que dans la plupart des jeux d'ailleurs. B.A.T. II ne se contente pas d'être un jeu d'aventure, il a le toupet de contenir d'autres jeux: des combats de rue, des combats de gladiateurs, 4 simulateurs de vol, et une course de voiture, ainsi que 3 petits jeux d'arcade que vous trouverez dans une salle d'arcade du futur.

Attendons avec patience B.A.T. II, sur ST, Amiga, PC (VGA/EGA).



# UE



TRADEMARK OF TITAN SPORTS INC.  
ALL RIGHTS RESERVED





**NOUVEAU**

# La CONSOLE MEGADRIVE

(française)

avec  
1 manette  
de jeux

**949F**

**VERSION FRANCAISE OFFICIELLE**  
Garantie par le constructeur

## TOP 20 MEGADRIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sanic Hedgehog (Plateforme)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Manaca GP (Course FI)	395F
Alien Storm (Arcade)	395F
Wrestler War (Sim. Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Maanwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pand (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

## ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

## NOUVEAUX PRIX

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

## TITRES A VENIR

Beanball Benny	449F
Danado	449F
Hellraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Marvel land	449F
Stormlord	449F
Turrican	395F

688 Attack Submarine	549F
Abrams Bottle Tank (Action)	449F
Air Buster/Aeroblast (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F

# LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°

avec le délirant **SONIC HEDGEHOG !** Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !

**99F ou GRATUITE**  
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive



Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Black Out (Réflexion)	425F
Budakan (Arts Martiaux)	475F
Centurian (Stratégie)	475F
Calumns (Réflexion)	369F
Crockdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Foto Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Fargatten Worlds (Arcade)	395F
Gaiores (Arcade)	449F
Goin Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghoul's n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F
Joe Montana Football (Foot Amér.)	395F
Ko Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Resistance (Arcade)	449F

Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Phantasia Star 3 (Aventure)	599F
Populous (Stratégie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Ramba 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Air Wolf (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sword of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Cobra	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Wings of War/Gynaug (Arc.)	449F
Wanderboy 3 (Plateforme)	395F

**490F**

# La Console SEGA MASTER SYSTEM II

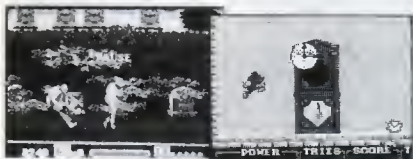
+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



**NOUVEAU**

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear !!  
**Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR**

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F



Moonwalker. Incarnez Jackson Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable.

## OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantasy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Tronsat	99F
World Grand Prix	99F

## TOP 15 SEGA

World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Super Monaco GP	345F
Wonderboy 3	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Forgotten Worlds	345F
Indiana Jones (Action)	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Rastan Soga	295F

Ace of Aces	345F	Golfia Maria	345F
After Burner	325F	Golvellus	345F
Alex Kidd in Shinobi World	345F	Great Basketball	345F
Alex Kidd Last Star	295F	Impossible Mission 2	345F
Alex Kidd H.T.V.	255F	Joe Montana Football	345F
Altered Beast	345F	Lord of the Swind	345F
American Pro Football	295F	Out Run 3D	345F
Basketball Nightmares	295F	Pacmania	345F
Battle Dui Run	345F	Paperboy	345F
Black Belt	285F	Phantazy Star	345F
California Games	295F	Psychic World	345F
Casino Games	295F	Psycho Fox	345F
Chase HQ	325F	Ramba 3	345F
Cloud Master	295F	Rampage	295F
Cyborg Hunter	285F	Rocky	295F
Dick Tracy	345F	R Type	345F
Double Hawk	285F	Summer Games	345F
Dynamite Duke	345F	Thunderblade	295F
E Swat	295F	Time Soldiers	295F
Fantasy Zone 2	295F	Ultima IV	345F
Gauntlet	345F	Vigilante	345F
Ghostbusters	345F	Wonderboy	345F
Ghouls'n Ghosts	345F	Wonderboy M.L.	345F
Golden Axe	345F		



**LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD !**

**SUPER GENIAL**



(Attention! Depuis Paris composez  
le 16 92 94 36 00)

**Chaque mercredi vers 17h15 sur  
FR3 MICROMANIA vous dévoile  
tout sur les jeux dans  
l'émission MICRO KID'S**

**Des cadeaux  
déments à  
gagner !**

**Des cadeaux  
déments à  
gagner !**

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA**

**BON DE COMMANDE EXPRESS** à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**  
OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

Nom .....  
 Adresse .....  
 Code postal ..... Ville ..... Tél. ....

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

Date d'expiration ...../..... Signature :

**Commandez  
par Minitel  
3615 MICROMANIA**

**Règlement:** Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24 F**) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Amstrad 464 ☐ Amstrad 6128 ☐ Amstrad 464+ ☐ Amstrad 6128+ ☐ Ségaa ☐ PC COMP. ☐ Atari ST

☐ Amiga ☐ Nec ☐ Lynx ☐ Gameboy ☐ Megadrive ☐ GX 4000 ☐ Gamegear



# MICROMANIA

**LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD !**

## La GAMEGEAR la portable couleur SEGA + le jeu Columns

**990<sup>F</sup>**



**Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215<sup>F</sup>**

### Titres disponibles

Devilish (Cosse-Brique)	245F
Gorby (Plateforme)	245F
Griffin (Shoot'em up)	245F
Holley wors (Shoot'em up)	245F
Head Buster (Shoot'em up)	245F
Junction (Arcade)	245F
Pocmon (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Putter Golf Sim.)	215F
Shongoi 2 (Arcade)	245F
Sokobon (Réflexion)	245F
Sweek (Arcade)	245F
Woggen Lond	245F

### Titres à venir

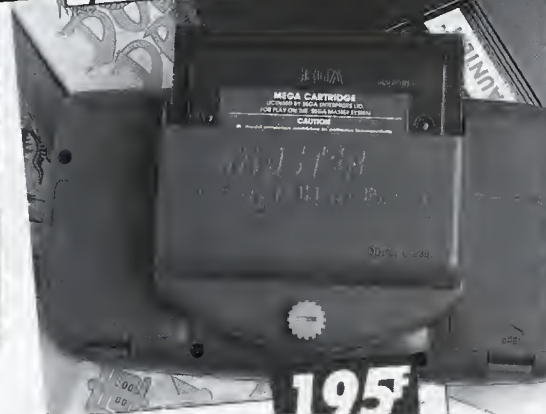
Ninjo Goiden (Arcade)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Spidermon (Arcade)	245F
Moppy (Plateforme)	245F
Geor Stadium (Base Ball)	245F
Shinkinyo (Corte)	245F
Kinetic Connection (Réflexion)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crockdown (Arcade)	245F
Dynomite Duke (Arcade)	245F
US Mohjong (Réflexion)	245F

### TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP 215F	Mickey Mouse 245F	G Lac 245F	Wonderbay 215F	Shinobi 245F
Oui Run 295F	Sweek 245F	Sokobon 245F	Space Harrier 245F	Rastan Saga 325F
Woody Pop 215F	Psychic World 215F	Fantasy Zone 295F	Dragon Crystal 245F	

**NOUVEAU**

**Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear**

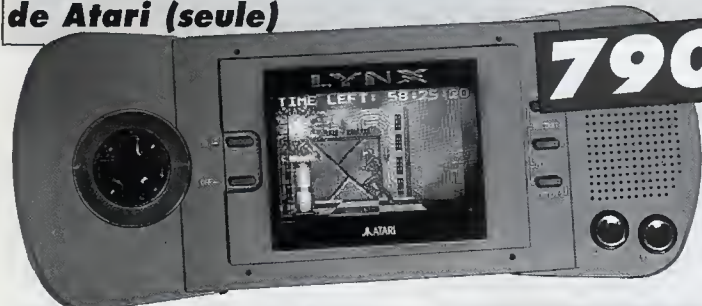


**Adaptateur Cartouche  
MASTER SYSTEM / GAMEGEAR**

**195<sup>F</sup>**

## La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

**790<sup>F</sup>**



### Les Nouveautés

Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Black Out (Réflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Roba Squash (Arcade)	250F

### ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

### TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlar Mercenary	250F
Blue Lightening (Avian)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electracap (Arcade)	250F
Gates of Zendacan	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

## La Turbo GT de NEC

**Un graphisme époustouflant !**

**2390<sup>F</sup>  
+ 1 jeu GRATUIT**

**Plus de 60 titres disponibles  
partir de 299 F**

### Les Nouveautés

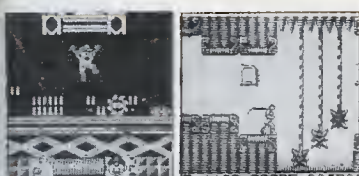
Aera Blaster	395F
Chiki Chiki Bay	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

### TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Saldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heres Tamna	395F
Populus	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F



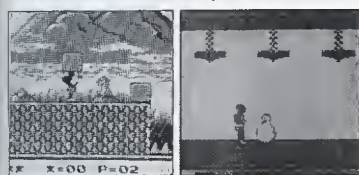




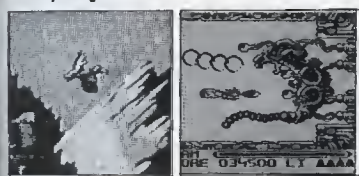
Megaman 275F Castlevania 2 275F



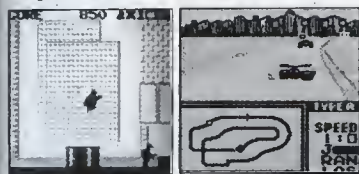
Punisher 275F Chaptlifer N°2 275F



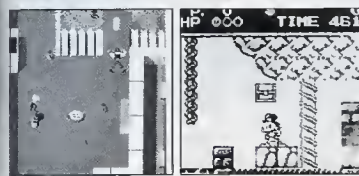
Mickey Dang. 275F Rescue of Princess 275F



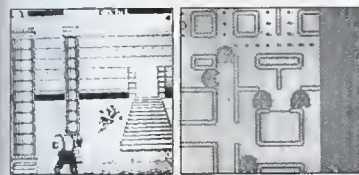
Dragon's Lair 275F R Type 275F



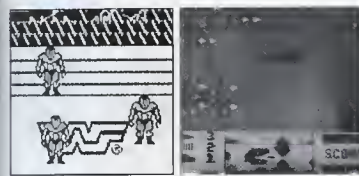
Batman 225F F1 Race 245F



Skate or Die 275F Duck Tales 275F



Narlstar Ken 275F Pacman 245F



WWF Super Stars 275F Hunt for Red Oct. 245F

**MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES  
D'ABORD !**

**CHEZ  
MICROMANIA  
+ DE 100 TITRES  
DISPONIBLES A  
PARTIR DE 145'**

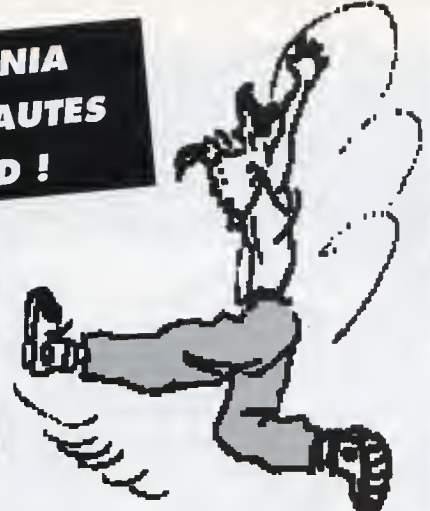
**MICROMANIA**



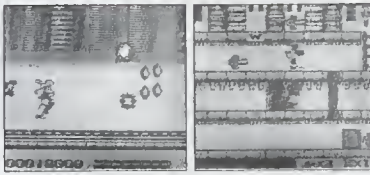
**OFFRE SPECIALE  
MICROMANIA 590F**

**La Console Gameboy  
+ Super Marioland  
ou F1 Race (\*)**

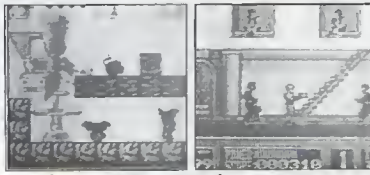
**+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE  
+ Les Ecouteurs Stéréo**



Nemesis 2 275F Navy Seals 275F



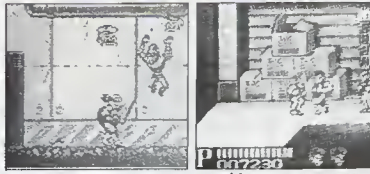
Battle Unit Zeath 275F Mickey Mouse N°2 275F



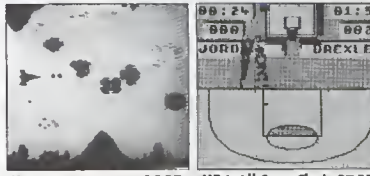
Gremlins 2 275F Rabacap 275F



World Cup Soccer 275F Contra/Oper. C 275F



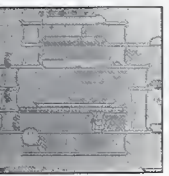
Teenage Mutant 225F Double Dragon 245F



Nemesis 195F NBA All Star Chal. 275F

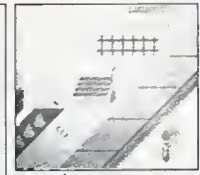


Maru's Mission 245F

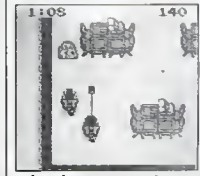


Burger Time de L. 275F

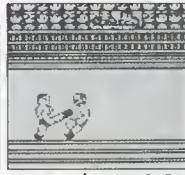
Nouveautés à venir	
Beetle juice (Arcade)	275F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Elevator Action (Plateforme)	275F
Final Fantasy 2 (Aventure)	295F
Jordan VS Birds (Basketball)	275F
Terminator 2 (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	275F
Soccermania (Football)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F



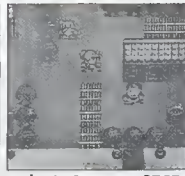
Paperboy 245F



Ghostbuster 2 275F



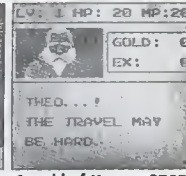
Pra Wrestler 245F



Ralan's Curse 275F



F1 Spirit 275F



Sward of Hape 275F

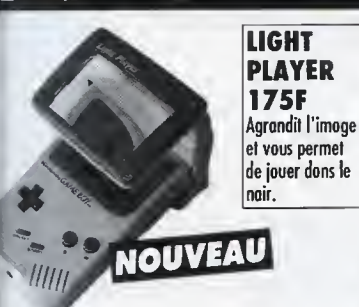
**LE CATALOGUE GAMEBOY N°3 EST DISPONIBLE !!**

**Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.**

**3615 MICROMANIA.**

**DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!**

**L a b o u t i q u e d u G a m e B o y**



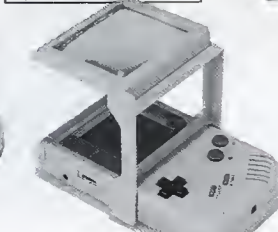
**LIGHT  
PLAYER  
175F**  
Agrandit l'image  
et vous permet  
de jouer dans le  
noir.

**NOUVEAU**



**GAMELIGHT 119F**  
Eclairer l'écran de votre Game Boy.

**LOUPE 119F**  
Soyez plus près de l'action !!



**NOUVEAU**



**ETUI PLAY & GO 190F**  
Etui de protection en caoutchouc pour  
votre machine et 4 jeux.

**SMART  
BOY 119F**  
Etui de protection  
en plastique rigide



**NOUVEAU**





L'auteur de Lemmings, n'est pas facile à joindre. Aussi, quand on arrive à le coincer entre deux portes, on n'a que quelques minutes pour lui arracher quelques précieux renseignements. Mais notre cher Derek est passé maître dans l'art de l'interview-éclair.

## LES CONFIDENCES DE DAVID JONES SUR LEMMINGS DATA DISK ET HIRED GUNS.

ENTRETIEN : DEREK DE LA FUENTE

**JOY:** Beaucoup de nos lecteurs voudraient savoir comment t'est venue l'idée de commettre un jeu tel que Lemmings.

**D.J.:** L'idée? Un peu par hasard, en regardant une petite séquence animée programmée par un des membres de l'équipe. On y voyait une petite colline surmontée d'une mitrailleuse. Des petits personnages gravissaient la colline tout en subissant stoïquement le feu roulant de l'arme. Voilà d'où m'est venu la première inspiration sur Lemmings.

**JOY:** T'attendais-tu à ce que Lemmings remporte un tel succès, surtout au niveau mondial?

**D.J.:** Pendant la phase de développement du jeu, je sentais que Lemmings était potentiellement un grand jeu. Mais j'ai, tout de même, eu quelques doutes car je trouvais le jeu un peu trop simple. Disons que le succès du jeu a dépassé, et de loin, toutes mes espérances.

**JOY:** Selon toi, à quoi attribues-tu le succès de Lemmings?

**D.J.:** Il est original, simple, facile à jouer et rigolo.

**JOY:** Quel a été la réaction de Psygnosis quand tu as présenté le jeu?

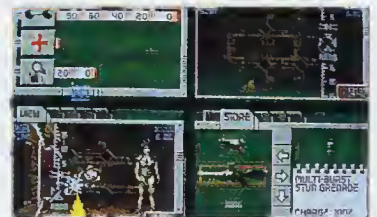
**D.J.:** Je savais que ce type de jeu ne correspondait pas, à l'époque, au style des produits Psygnosis. J'ai donc attendu d'avoir, entre les mains, une version comportant 10 niveaux avant de le présenter. Psygnosis a immé-

diatement réagi avec beaucoup d'enthousiasme, surtout quand ils ont vu que même les gens naturellement réfractaires aux jeux vidéo ont été séduits par Lemmings!

**JOY:** Le jeu sera adapté sur, à peu près, toutes les machines (consoles incluses). Sur quelles consoles travaillerez-vous et quelles difficultés rencontre-t-on dans ce type d'adaptation?

**D.J.:** Nous ne ferons aucune des conversions prévues sur consoles. Elles seront prises en charge par des équipes japonaises. Cela dit les versions sur consoles se joueront avec une manette (et non la souris) ce qui peut poser quelques problèmes de jouabilité. En outre, afficher 100 lemmings simultanément sur l'écran sera un obstacle majeur pour les programmeurs sur consoles.

**JOY:** Y aura-t-il des versions Gameboy et Game Gear?



**D.J.:** Il y aura certainement une version Gameboy. En ce qui concerne la Gamegear c'est moins sûr.

**JOY:** Sur quoi travaillez-vous en ce moment?

**D.J.:** On termine Lemmings Data Disk, un gros travail est également mené sur Lemmings II (qui sera meilleur que Lemmings I) et un jeu nommé Hired Guns. Le Data Disk bénéficiera de nouveaux graphismes et les niveaux seront plus étoffés que ceux de l'original. Un éditeur de niveau sera intégré, ce qui permettra aux joueurs de créer leurs propres niveaux. Hired Guns est un jeu d'action multi-joueurs (1 à 4). L'action se déroule dans des bâtiments de style futuriste ou médiéval. Chaque joueur se voit octroyer une mission qu'il doit mener à bien par tous les moyens. Le premier qui a rempli sa mission est le vainqueur. Les joueurs pourront s'associer ou s'affronter. Nous espérons que Hired Guns sera le meilleur jeu multi-joueurs sur le marché (à sa sortie).

**JOY:** Merci Dave. Le rendez-vous est pris pour une preview sur Lemmings II dans un des prochains Joystick!

David Jones





## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	259/259F
Blues Brothers	299/299F
Brainies	269/269F
Deuteros	299/299F
Final Fight	259/259F
Gunfight 3D	249/249F
Out Run Europa	259/259F
Rise of the Dragon	ND/399F
Robin Hood	259/259F
Terminator 2	249/249F
The Simpson's	249/249F
Wild Wheels	249/249F

## TOP 20 ST/AMIGA

Elf	249/249F
Flight of Intruder	349/349F
Toki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Thunderjaws	249/249F
Final Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
Midwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
RBI 2	299/299F
Super Monaco GP	249/249F
Railroad Tycoon	349/349F
Chuck Rock	249/249F
F29 Retaliator	249/249F
Klick Off 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
F19 Stealth Fighter	289/289F
Spirit of Excalibur	299/299F

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Billy the Kid	299F
Captive	299F
Cybercon 3D	299F
Dungeon Master	399F
F117A NightHawk	399F
Immortal	299F
Legend of Billy Boulder	299F
Norc	299F
Pang	299F
Wild Wheels	299F
Speedball 2	299F
Thunderjaws	299F

## TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander 2	399F
Gunship 2000	399F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Catles	349F
Wing Commander	349F
Jetfighter 2 (François)	399F
Sim Earth	399F
Secret Weapons	349F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Rise of the Dragon	399F
Red Baron	399F
Robin Hood	309F
Kling Quest V(VGA)	449F
Links	399F
Lemmings	199F
Sim City + Populous	299F

3D Construction Kit	499F
4D Sport Boxing	299F
4D Sport Driving	299F
Battle Master	299F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F
Betrayal	349F
Billard Sim. N2	299F
Budakan	249F
Champion of Raj	249F
Chuck Yeager	349F
Command HQ	349F
Corporation	349F
Countdown	299F
De Luxe Point 2 François	985F
Elite +	349F
F14 Tomcat	359F
F15 Strike Eagle N2	349F

## AUTRES NOUVEAUTES

3D Master Golf	ST/Amiga
Avantage Tennis	349/349F
Battle of Britain Miss. Disc.	249/249F
Beast Buster	159/159F
Corthage	259/259F
De Luxe Paint IV	249F/ND
Hall of Montuzemo	ND/899F
Hunter	249/249F
Leisure Suit Lorry V	299/299F
Lord of Kings	ND/399F
Mig 29	ND/299F
Nascar	399/399F
Powermonger Data Disk	349/349F
R Type 2	149/149F
Rugby World Cup	259/259F
Rules of Engagement	249/249F
Silent Service 2(1 Meg)	ND/259F
Snooker (Whirlwind)	349/349F
Space Quest 4	299/299F
Stratego	ND/399F
Tentacle	249/249F

**PROMOTION SPECIALE**  
**MANETTE**  
**KONIX**  
**SPEED KING**  
**75F**

## PC Compatible

## AUTRES NOUVEAUTES

Alcatraz	249F
Archem	349F
Art de la Guerre	299F
Avantage Tennis	299F
Bard's Construction Set	299F
Battle Command	299F
Battletech 2	359F
Bloodwych	299F
Blues Brothers	299F
Brainies	269F
Castles Data Disk	149F
Chip Challenge	299F
Conspiracy Dead Lock	299F
Elvira 2	399F
Falcon V 3.0	499F
Gazza 2	269F
Leisure Suit Lorry V	399F
Lord of the Rings 2	349F
Mod TV	249F
Magic Candle 2	299F
Overlord	259F
Police 3	449F
Riders of Rohan	349F
Shoggo 2	359F
Terminator 2	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
TV Sport Boxing	349F

F15 N2 Scenorio Disk	159F
F19 Stealth Fighter	385F
F29 RETALIATOR	299F
Final Battle	249F
Gateway to Savage Front	299F
Golden Axe	299F
Imperium	299F
Kick off 2	299F
Killing Cloud	299F
Leisure Suit Lorry 1 (VGA)	399F
LHX Attack Chopper	399F
Life and Death 2	299F
Links Boyhill Course	159F
Links Boutifull	159F
Links Firestone	159F
M1 Tank Platoon	399F
Morlion Dreams	369F

# ATARI ST/STE - AMIGA

**NOUVEAU** **LES JUSTICIERS 3**  
**299/299F**  
+ SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2  
+ BATMAN LE FILM

**JAMES BOND 007**  
**299/299F**  
+ L'espion qui m'aime  
+ Vivre et laisser mourir + Permis de tuer

## PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
CROISIÈRE POUR UN CADAVRE	199/199F	Super Cars 2	179/179F	Beast + Infestation	99F/ND
Z - Out	ND/99F	Switchblade 2	179/179F	Combo Racer	99F/ND
Turrican	299F/ND	Great Courts 2	179/179F	Motrix Marauders	ND/99F
Masterblazer	ND/99F	Heroe Quest	179/179F	Monthly Python	99/99F
Armour-Geddon	179/179F	Lemmings	149/149F	UMS 21	99/299F
		Monkey Islands	179/179F	Spellbound	99F/ND

**SUPER SIM PACK**  
**149/149F**  
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL  
+ TURBO OUT RUN

**LES JUSTICIERS N°2**  
**149/149F**  
+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL  
+ OPERATION THUNDERBOLT

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Amas Compiler	ND/299F	Dorkmon	249/249F	Ponzo Kick Boxing	289/289F
Architecture 1	ND/199F	De Luxe Point François	599/749F	PGA Golf	ND/249F
Architecture 2	ND/199F	Dungeon Master	249/249F	Powermonger	299/299F
Bard's Tale 3	ND/249F	F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Prehistorik	269/269F
Battlechess 2	ND/259F	F 15 Desert St. Disc	159/159F	Renegade Interceptor	ND/359F
Betrayal	299/299F	Genghis Khan	349/349F	Search for King+Hint	ND/259F
Billiard Sim. 2	249/249F	King Quest 4	ND/349F	Sim City + Populous	299/299F
Blade Warrior	259/259F	Life and Death	259/259F	Ultimo V	ND/299F
Codover	249/249F	M 1 Tank Platoon	299/299F	War Zone	249/249F
Codover the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Wings (1Meg)	ND/299F
Cordinol of Kremlin	ND/249F	Maupiti Island	289/289F	Wolf Pack	299/299F
Champion of Raj	249/249F	Megatraveller 1	349/349F	Zone Warrior	259/259F
Chaos Strikes Back	249/249F	Ninja Turtles	249/249F		

## AMSTRAD 464/6128

**LES JUSTICIERS 3**  
**169/199F**  
+ Shadow Warriors + Robocop 2  
+ Batman le Film

**NRJ 159/249F**  
+ North and South + Tintin sur la Lune + Fire and Forget  
+ Teenage Queen + Hostages

**NRJ 2 ND/249F**  
+ Mystical + Light Corridor  
+ Crozy Cors 2 + Shufflepuck  
Cofé + Pinball Magic

## AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
Disc	149/199F
Metol Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Prehistorik	140/180F
Sliders	ND/199F
Treasure d'Alligator	ND/149F

## TOP 10 AMSTRAD

Darkman	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Total Recall	109/159F
F16 Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugitif	ND/229F
Pirates	ND/145F
Manchester United European	109/159F

Alive	ND/199F	Tresors D'alligator	ND/149F	Sdow	ND/149F
Art de la Guerre	ND/249F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Adv. Destroyer Sim.	169/229F	Makowe	ND/199F	Supercars	109/149F
Gozzo 2	140/180F	Mystical	149/199F	Super Squeek	149/199F
Grand Prix SDD N2	ND/199F	Ponzo Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Heroe Quest	109/159F	Prince of Persio	149/199F	Switchblade	109/159F
La Secte Noire	ND/179F	RBI 2	109/159F	Targhon	ND/199F
Le Manoir de Mort.	ND/199F	Soga	ND/199F	Tetris	ND/149F

## OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	99/149F	CHASE HQ	59F/ND	NARC	59/99F
CRACKDOWN	ND/99F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	MOONWALKER	ND/99F
CABAL	59F/ND	GHOULS'N GHOST	ND/99F	STRIDER	ND/99F

**LA COLLECTION ND/175F**  
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

**LES 100% A D'OR 59/99F**  
+ Opération Wolf + Afterburner  
+ R Type + Titan

**LES VAINQUEURS ND/99F**  
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids





Les décors changent peu d'une île à l'autre, en fait, c'est la palette de couleurs qui est modifiée. Par contre, dans la version finale, le terrain aura plus d'incidences sur l'action du jeu. On évalue pas de la même façon sur la plaine, dans le désert ou dans la neige.

## LES TROUPES D'ESKEL



Eskel



Saldot



Cyclope



Ange

# CELTIC LEGENDS

preview sur **AMIGA** Editeur : UBI SOFT

## Les troupes de SOGROM



Sogrom



Gabelin



Orque



Démon



Trall



Squelette



Sorcier



Dragon



Eskel le magicien se dresse sur son château, près du pentagone d'où il lance les sorts qui lui permettent, par exemple, de faire apparaître d'autres hammes pour alimenter ses troupes. Le niveau de magie augmente en cours de partie, et la puissance des sorts, et le type des apparitions qu'Eskel peut effectuer en dépendent.

Tout allait pour le mieux dans le plus bizarre des mondes, à Celtica. La magie était devenue pratique de tous les jours, et de nombreuses écoles de magie fleurissaient un peu partout. La plus réputée d'entre toutes était celle de la capitale, Avalon. Le maître qui dirigeait cet établissement était connu pour sa bonté et sa philosophie paisible de la vie. Malheureusement, nul n'est éternel, même chez les magiciens, et voilà que le maître bien-aimé est mort. Ses deux élèves du moment, Eskel et Sogrom, étaient pareillement doués, mais maintenant qu'il se sent entièrement libre, Sogrom veut semer la terreur sur tout le pays, il veut utiliser son savoir pour

faire régner le mal. La lutte du bien et du mal vient de redémarrer, vous êtes Eskel, vous êtes le bien, vous êtes le dernier espoir de Celtica. Derrière cette preview de chez Ubi Soft se cache sûrement un futur hit, du moins un soft qui fera carrière dans les rangs des amateurs de wargames et de stratégie. Vous dirigez Eskel et ses hommes, et sur des terrains différents, 23 îles en tout, vous devrez lutter contre les troupes de Sogrom, et même contre les sauvages présents sur les îles. Magie, combats et stratégie, le tout entièrement à la souris, avec des icônes, facilement accessible par tous les joueurs. Celtic Legends, Ubi Soft, preview sur Amiga.





Lord



Magicien



Archange



Hypopode

Un autre combat, mais là, les troupes d'Eskel viennent tout bonnement de massacrer des membres du clan Sogrom. Admirez les belles créatures créées grâce à la magie, comme les cyclopes, par exemple.



La carte stratégique représente moins précisément l'action, mais permet de déplacer ses troupes. Le curseur est représenté par un oiseau battant des ailes.



## LES SAUVAGES



Kobald



Serpent



Wolfen



Minos

Exemple de création de groupes. Eskel a créé de nouveaux hommes, et maintenant, en cliquant sur ses troupes, il divise son armée en deux, pour les séparer sur la carte.

Mode combat. Des troupes de Sogrom affrontent les sauvages. Sur le terrain, en combat, on peut déplacer les personnages, quand ils rencontrent un ennemi, ils s'alignent et combattent. Les caractéristiques, et les points de vie en particulier sont aussitôt recalculés.







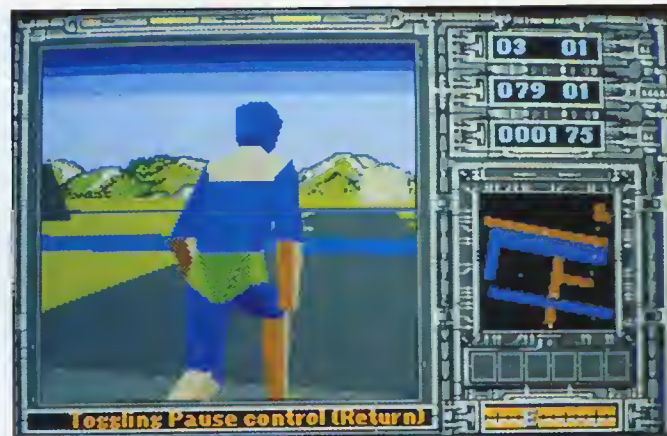
Il est possible de régler la distance qui vous sépare de la caméra qui vous suit partout. Ce qui donne des effets 3D magnifiques. Vous pouvez même mettre la caméra devant vous.



Les objets du décor sont animés eux aussi. Ainsi, les pales du moulin tournent, alors que vous foncez droit dessus. Sur la route, attention aux dalles colorées, en général cela n'annonce que des embrouilles si on passe dessus.



Voilà ce que l'on peut voir quand on approche la caméra au maximum. Le changement se fait en direct, à toute vitesse, en appuyant sur une simple touche.



La fenêtre de gauche représente le personnage en pleine action, et en mouvement, bien sûr, le tout en 3D faces pleines de toute beauté. Le plan du niveau que vous parcourez est représenté dans une fenêtre à droite, en mouvement lui aussi, avec des couleurs indiquant les routes, les marécages, les bâtiments importants. Au dessus, diverses indications chiffrées, comme le score, le niveau, et le temps restant.



Pour vous repérer, une barre graduée indique la direction que vous prenez. De plus, votre position est indiquée sur le plan présent à l'écran. Il ne s'agirait pas de fancer tout droit dans une passe, au de se retrouver face à une rivière infestée de requins.

# CYBER ASSAULT

preview sur **ST** Editeur : ARC SOFTWARE



Le personnage est superbement animé, quand il court, quand il marche, quand il tombe. Tout bouge, les bras, les jambes la tête, les animations ont été étudiées à la perfection. C'est tout simplement superbe.

Les programmeurs commencent à vraiment bien maîtriser les techniques de 3D faces pleines. Le problème, maintenant, n'est plus trop l'aspect technique, mais c'est de trouver des idées de jeux qui seraient vraiment mises en valeur par une telle réalisation. Les deux phrases qui précèdent ont dû être le thème de recherche d'une séance de brainstorming chez Arc Software. Le résultat de cette réunion: Cyber Assault. Vous êtes dans la peau d'un coureur, mais pas un athlète du genre de ceux qui aiment les pistes des jeux olympiques, non, vous votre truc c'est la course impossible, le grand challenge, si possible avec danger de mort tous les dix mètres. Vous évoluez donc sur des terrains étudiés exprès pour la compétition, où l'on trouve toute sorte de dangers: des zones de ma-

réages, des tours qui vous tirent dessus, des objets bizarres et animés qui vous foncent dessus, des plaques, sur la route, qui vous stoppent en plein élan, toutes sortes de pièges plus malsains les uns que les autres. Pour vous défendre, vous pouvez sauter, vous déplacer, bien sûr dans toutes les directions pour éviter vos ennemis, ou même leur tirer dessus. Les tirs ont d'ailleurs des effets plus ou moins prévisibles sur tout ce que vous rencontrerez. Entièrement réalisé en 3D, donc, très rapide, très beau et très maniable, Cyber Assault a tout ce qu'il faut pour faire d'une preview un titre qu'on attend avec impatience. Cyber Assault, Arc Software, preview sur ST, test le mois prochain, hop !



# BABY JO

le super  
Héros!

ENFIN  
SUR VOS  
ECRANS



Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+ AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

## "GOING HOME"

Prix public  
conseillé :  
de 199 F à 289 F.

UNE EXPLOSION  
D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !

UN SCENARIO DESOPILANT A LA  
MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !



CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

recevoir en a  
première le Pin's BAB  
et son Poster, retournez le  
de commande ci-dessous, ac  
pagné de votre chèque à l'ordre  
LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.  
81, rue de la Procession, 92500 F  
☐ OUI je commande 1 ou ..... Pin's Bab  
au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port comp)  
☐ OUI je commande 1 ou ..... Poster Bab  
au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port comp)  
Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
☐ Catalogue LORICIEL sur simple demande  
contre 2 timbres à 2,50 FF.



KONIX

# NAVIGATOR

## PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

L'ergonomie de la manette Navigator permet un contrôle total du jeu et une précision exceptionnelle. Sa forme s'adapte si naturellement à votre main qu'on en oublie sa présence... Vous jouez directement animés par vos réactions, laissant les temps de retard habituels au rang d'anachronismes !

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.



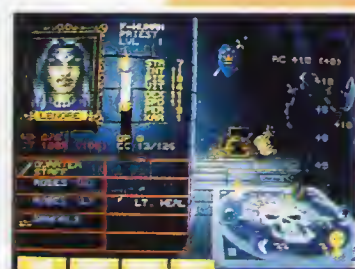
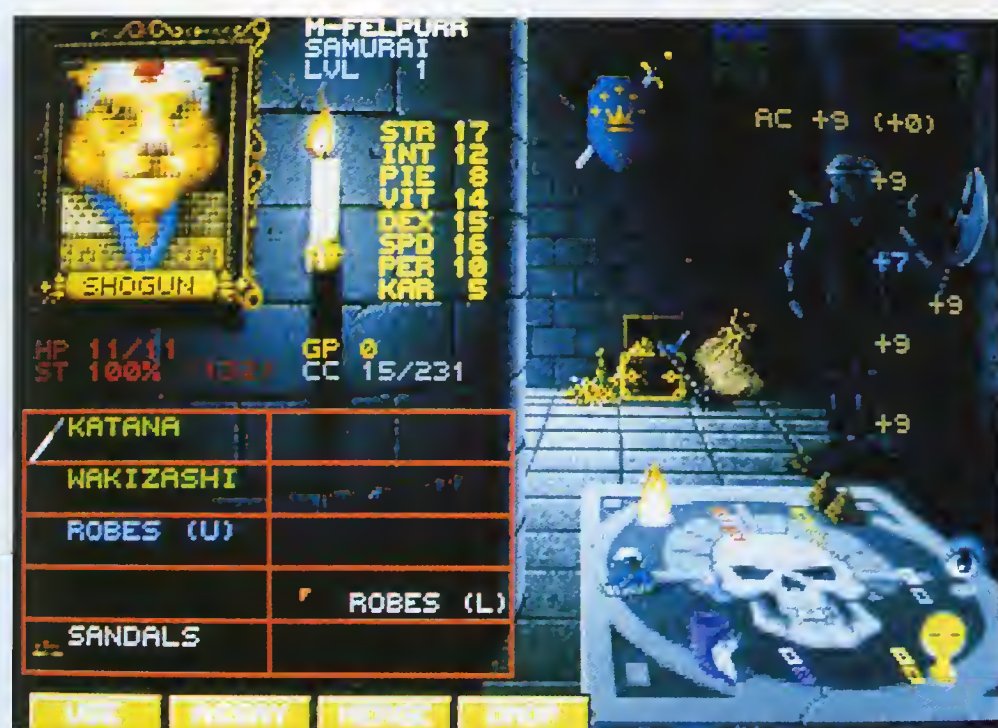
SPEEDKING

MEGABLASTER

PREDATOR

**KONIX**





# WIZARDY VII

preview sur **PC** Editeur : SIR TECH

Wizardry ou Sorcellerie est un des tout premiers jeux de rôle sur micro (sur Apple, au début des années 80). A l'époque, ces jeux étaient presque exclusivement textuels. A l'écran, une petite fenêtre affichait des lignes symétriques qui représentaient les couloirs du donjon (en noir et blanc)! Lors d'une rencontre, on voyait apparaître des graphismes très moyens, sans animations, représentant les monstres du donjon. De nos jours, un tel logiciel serait traité d'immondice! Pour nous, passionnés, c'était le jeu le plus beau et le plus prenant sur micro. On passait des nuits entières à y jouer, ravi de voir que le jeu nous résistait d'une manière aussi ludique. Au fil du temps,

la série des Wizardry s'est bien étoffée. Les scénarii gagnaient en qualité et les jeux étaient de plus en plus visuels. Donc, après Bane of the Cosmic Forge, qui est le sixième de la série, voici Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant. La grande révolution de ce jeu rôle réside dans l'utilisation de graphismes en 3D. Wizardry VII regorge de donjons et de contrées à explorer. La phase de création des personnages est, paraît-il, d'une richesse encore jamais atteinte (au niveau des classes, aptitudes, etc). Nous reviendrons plus en détails sur ce jeu qui plaira certainement aux amateurs. Sortie prévue en octobre sur PC. Une version Amiga est prévue.





Dans les previews, les héros s'ennuient. Ils se déplacent dans des décors bien jolis, mais trop calmes. Y a pas encore d'ennemis. Les programmeurs ont pas encore tout programmé. Alors les héros s'ennuient



Entre chaque level, votre héros devra éliminer un ennemi au combat à l'épée. Ce genre de séquence est archi-classique, c'est du pur Barbarian, mais l'originalité de Xyphoes vient de la représentation en averscan.



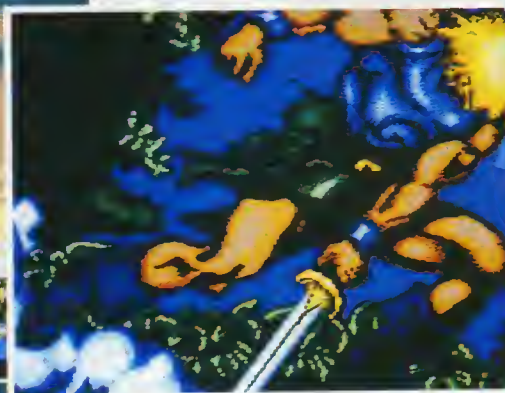
Et à cheval maintenant! Et que je galope, cataclap, que je ramasse des options, cataclap, que je tire dans toutes les directions, ploum, que je ramasse un truc super jeune qui fait sauter mon cheval.

# XYPHOES FANTASY

preview sur **CPC** Editeur : SILMARILS



Une mauche bleue vole dans le ciel et elle est belle. Une mauche bleue vole dans le ciel et elle est belle. Une mauche. Bleue. Ciel.



La page de présentation du jeu, en averscan. Tiens, encore une fois: averscan.

Vallà, je l'ai dit un bon tas de fois dans cette preview, je suis apaisé. Parfois je suis énervé, mais là, je suis calme. Très calme.

On ne voit pas souvent de previews sur Amstrad CPC dans nos pages. La raison est bien simple, souvent les éditeurs développent d'abord sur 16 bits avant de passer à la version CPC. Alors, forcément, quand la version CPC arrive, on a déjà présenté le jeu en preview. Pour Xyphoes Fantasy, c'est très différent. Le jeu ne sera développé que sur CPC.

Pour ce qui est de l'histoire, ne comptez pas sur moi pour vous la raconter, j'en ai ras le bol de sortir les mêmes salades, de narrer les mésaventures des héros qui partent sauver leurs fiancés, enlevées par

des Gros Méchants. Non, dans Xyphoes, ce qui saute aux yeux, ce qui attire l'attention, ce n'est pas l'histoire, c'est l'innovation technique. Certaines scènes du jeu sont effectivement en overscan, c'est très rare sur CPC. Pas dans les démos, un peu moins dans les pages de présentation, mais dans les jeux eux-mêmes, c'est quasi inexistant.

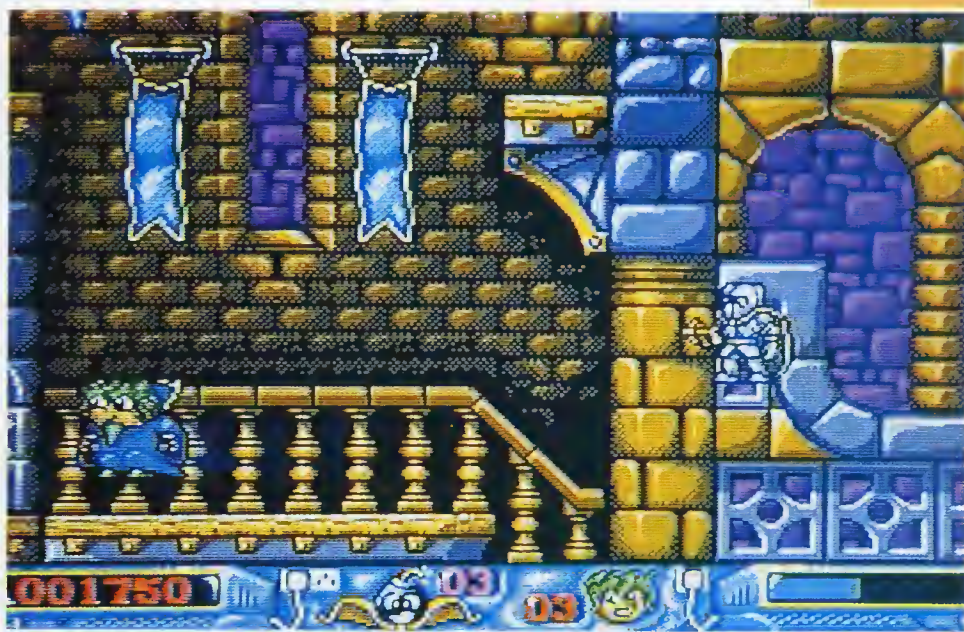
Pas grand chose à dire d'autre pour l'instant, juste à admirer les photos, qui sont vraiment jolies, et il ne reste plus qu'à attendre le mois prochain, pour que Silmarils nous livre Xyphoes Fantasy en version finale





# VIDEO KID

preview sur **AMIGA** Editeur : GREMLIN



Il arrive des choses, parfois, aux jeunes gens bien calmement assis devant leur magnétoscope. Tenez, par exemple, ce jeune garçon de chez Gremlin, voilà qu'il met une nouvelle K7 vidéo dans son scope, et paf, il est abordé par le film et se retrouve au cœur de l'action. Il ne reste plus qu'à parcourir toutes les scènes, à combattre partout, dans cinq régions différentes, dans cinq mondes différents, pour enfin revenir parmi nous. Gremlin nous prépare donc Video Kid, une sorte de shoot'em up rigolo et très mignon, où vous vous battez en plein far-west, ou dans un film d'horreur, dans un film de S.F., ou dans un remake du parrain, ou en-

core dans un monde médiéval fantastique. Scrollings multi-directionnels, monstres volants, couplés à des pluies de tirs et des bourrasques d'options, Video Kid semble, une fois encore, promettre une réalisation impeccable pour un jeu original. Reste à voir la version finale, la preview ne permettait de voir que le monde médiéval-fantastique et le far-west, mais, déjà, toutes les animations étaient fluides, et l'action trépidante (ooops). Video Kid, Gremlin, prebiew sur Amiga. C'est quoi une "prebiew"? C'est une sorte de preview avec une faute de frappe.





Au premier niveau, le superbe arlequin coloré devra monter en haut d'une tour, histoire de s'accrocher au pendule d'une horloge géante. Comme il est très joueur, cet arlequin-là, il fait une petite pause en rebondissant sur une grosse balle en coustchouc. Oh, qu'il est rigolo alors.

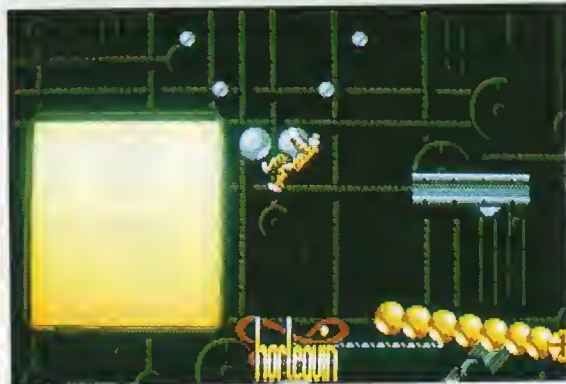


L'arlequin n'étant qu'amour, grâce et beauté, même quand il tue des ennemis, il essaye de le faire sans haine. La preuve, il leur envoie des cœurs. Bon, ok, une bonne grosse dose de cœurs qui vous assommerait un bœuf, mais tout de même, quelle bonté.



Ça c'est la sortie du niveau deux. Ils sont pas beaux les graphismes? Il n'y a pas beaucoup de couleurs, d'accord, c'est dans les mêmes teintes, ok, mais justement, ça a beaucoup de charme, non? Hein? Moi j'trouve...

Décidément, quel rigolo cet arlequin, toujours en train de faire le clown. Là, toujours dans le deuxième niveau, il fait rien qu'à se balancer d'un pendule à l'autre pour faire rire les capotins. Admirez le dégradé jaune orangé, à travers la fenêtre, le soleil se couche, l'est temps d'arrêter de faire le guignol



Que de symboles, le néon du désert et l'évolution implacable des sobliers. C'est dans le troisième niveau tout ça, si. L'arlequin étant d'une souplesse rare, il va même jusqu'à se mettre à quatre pattes pour tirer sur ses ennemis.

# HARLEQUIN

preview sur **AMIGA** Editeur : GREMLIN



Les personnages, les héros des jeux, sont souvent de gros barbares musclés, des ninjas massacreurs, des flics à la gâchette facile, des rebelles bastonneurs de rue, bref, des gros méchants violents. Dans Harlequin, prochain produit en provenance de chez Gremlin, le héros est tout ce qu'il y a de plus charmant, à savoir Harlequin.

L'histoire du jeu n'ayant pas encore trouvé son chemin jusqu'à nos locaux, je ne pourrai vous dire ce que trafique ce personnage dans Harlequin, mais il y va de bon cœur. Il court partout, il saute sur des plateformes, balance des cœurs pour éliminer les monstres ou les objets qui lui veulent du mal, fait basculer des

manettes qui endenchent des mécanismes, et trouve les sorties qui le mènent de niveau en niveau. Des niveaux, il y en a trois pour l'instant, et ils sont superbes, graphiquement parlant. L'esthétique des tableaux est très recherchée. Les animations des personnages sont très fluides, et les scrollings multidirectionnels magnifiques. En plus, il y a des rasters de couleur dans le background du jeu, et deux écrans l'un sur l'autre donnent l'effet de profondeur. Reste à voir l'intérêt et la difficulté du jeu, mais pour l'instant, Harlequin semble être un produit à attendre en misant gros sur la case "futur hit". Harlequin, Gremlin, preview sur amiga.





ST  
Sont Prête  
Maintenant

## SHADOW OF THE BEAST II

La suite du grand succès primé de l'année 1989, le lauréat des concours internationaux pour la version Amiga, **Beast II** saute maintenant sur votre ST.

Aussi facile et agréable à jouer que le premier **Beast**, et aussi brillant du point de vue technique – Mais avec en plus des énigmes subtiles, une intrigue ingénieuse et un jeu des caractères, nous sommes certains que **Beast II** vous captivera et vous impressionnera... mais nous ne sommes pas les seuls d'être de cet avis:

**EMAP** – 1991 Joystick d'Or – Primé pour les Meilleurs Graphismes 16 bit.

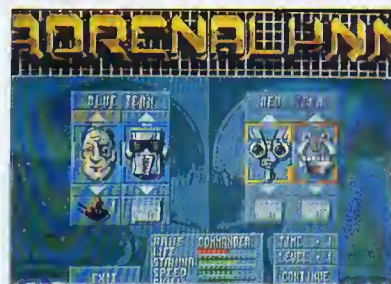
**Generation 4** – Primé dans la compétition internationale pour le Meilleur Bruitage et la Meilleure Présentation.

**Ordinateur de Loisir Européen** – Primé dans la compétition 1991 pour les Meilleurs Graphismes et le Meilleur Bruitage.





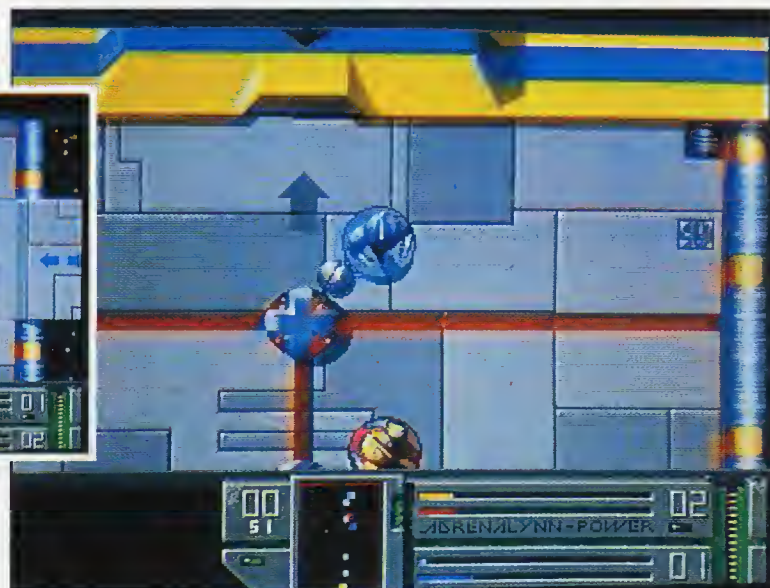
La boule, aimantée, se colle aux joueurs, il ne reste plus qu'à la pousser dans le but adverse, en jouant, en bas, indiqué par une flèche. Si vous tirez, sans avoir la boule, vous envoyez une boule dans la direction qui vous fait face, si vous avez la boule, c'est elle qui part dans cette même direction. On ne peut pas faire plus simple comme moniement.



Avant de débiter une partie, ou un tournoi, il est possible de choisir son équipement, ainsi que sa composition. Les deux joueurs peuvent être humains ou robots, et peuvent être contrôlés par joystick ou par ordinateur. Ainsi, il est possible de jouer à deux joueurs l'un contre l'autre, ou ensemble contre l'ordinateur.



A l'engagement, au début de la partie, ou après un but, les quatre protagonistes se font face, au centre du terrain, alors que la boule d'acier arrive sur la droite en bondissant. Il faut être le plus rapide pour la saisir, et foncer, se glisser, vers le but adverse.



Honnêtement, je n'ai rien à dire sur cette photo. Ce n'est qu'une preview, il n'y a qu'un décor, ce sont toujours les mêmes joueurs, il faudrait attendre le test pour avoir plein de photos et plein de légendes. Si, si, promis.

# ADRENALYNN

preview sur **AMIGA** Editeur : EXPONENTIA

**Adrenalynn est un nouveau jeu d'Exponentia, éditeur distribué par Loriciel, qui reprend presque entièrement le principe de Projectyle, si vous vous souvenez de ce jeu. Sur une sorte de terrain de foot vu d'en haut, deux équipes de deux joueurs chacune s'affrontent en glissant sur le sol, et en poussant une balle d'acier vers les buts adverses. Les joueurs sont armés, et ils peuvent donc tirer sur les adversaires, qui perdent alors leurs points de vie, jusqu'à disparition complète. Sur le terrain, aléatoirement, apparaissent des options, qui ralentissent les joueurs, qui augmentent leur**

**vitesse, qui rajoutent des points de vie, qui modifient le temps, etc... Des tas de trucs, mais aussi des machines. Dans la version finale, il y aura sûrement des bidules. Les graphismes sont simples, les animations très rapides, et les bruitages rigolos. Le seul petit problème, c'est que ce thème a été exploité plusieurs fois, et souvent de belle manière. Reste à faire mieux, comptons sur les options de tournois, de coupes et d'entraînement pour apporter le plus qu'il faut. Adrenalynn, Exponentia, preview sur Amiga, sortie en novembre sur ST et Amiga.**



# COMPUSTORE *Games*

A PARTIR DU 16 OCTOBRE 1991

**SEGA**

MEGADRIVE    GAME GEAR

MASTER SYSTEM

**NEC**

PC ENGINE / CORE GRAPH'X

SUPER GRAPH'X

TURBO GT

**NINTENDO**

NES

GAMEBOY

**COMMODORE**

AMIGA

CDTV

**PC**

& COMPATIBLES

**ATARI**

STe

LYNX

**SNK**

NEO-GEO

BORNES D'ARCADE

**COMPUSTORE** *Games*

Tel : (16 1) 45 78 67 30

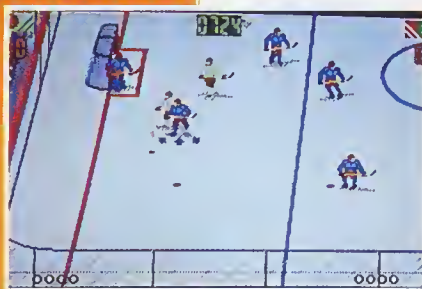
Fax : 40 59 40 03

43 RUE DE LA CONVENTION 75015 PARIS  
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H30

A PARTIR DE NOVEMBRE

**3615**  
**COMPUSTORE**





Pendant le jeu, vous dirigez le joueur indiqué par les petites flèches bleues. Si vous n'avez pas le polet, et que vous appuyez sur le bouton de feu, l'ordinateur vous donnera le contrôle du joueur le plus près du polet à ce moment précis.



Les réglages du jeu se font par sélection d'icônes. Les pages sont nombreuses, il y a beaucoup d'options, et en plus elles sont très jolies. En fait, elles sont carrément plus agréables que le jeu, c'est un comble.



# FACE OFF

preview sur **AMIGA** Editeur : KRISALIS



Pour diriger votre équipe, vous avez le choix entre les coachs du monde entier. Il suffit de cliquer sur le drapeau du pays, et la tronche du futur entraîneur apparaîtra. S'il ne vous plaît pas, vous pouvez en prendre un autre. Si c'est son nom qui ne va pas, entrez-en un autre. C'est vous le chef, après tout.

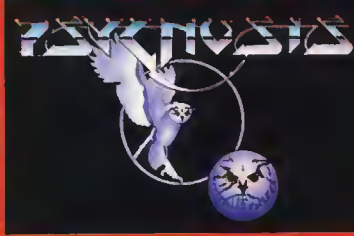
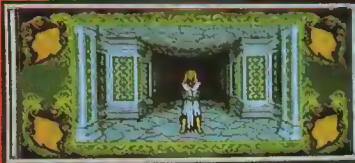
Les simulations de Hockey sur glace semblent être à la mode, en voilà plusieurs qui débarquent, en peu de temps, sur micro et consoles. Enfin, des simulations, disons des jeux de hockey sur glace, parce que le réalisme n'est pas toujours au rendez-vous.

Face Off nous offrira donc les émotions des hockeyeurs, ainsi que celles des managers, puisque des options de gestion d'équipe et de management sont disponibles, comme on a l'habitude d'en voir pour des jeux de foot.

Les graphismes des menus, à icônes, sont très bien

réalisés, ceux des joueurs et du terrain, en cours de match, un peu moins beaux, mais c'est une preview, ils seront peut-être améliorés. D'ailleurs, si les programmeurs ont l'intention de modifier Face Off, ils feraient bien de se pencher sur les animations, parce qu'elles ne sont pas terribles. Et puis le jeu n'est pas assez rapide, non plus. En fait, pour l'instant, Face Off n'a rien de fabuleux, si ce n'est le fait qu'un jeu de Hockey bien réalisé peut vraiment être un excellent soft, surtout quand on y joue à deux. Patience, nous verrons la version finale.





ST & PC  
Sont Prête  
Maintenant

## OBITUS

Vous êtes dans les profondeurs de votre pire cauchemar . . . mais cette fois il n'y a pas de réveil.

Seul et perdu dans un monde hostile et étrange vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé . . . et comment vous allez vous en tirer!

Dans une recherche frénétique dans cette terre inconnue vous explorez forêts labyrinthiques, mines et caves souterraines, cueillant des objets et interagissant avec des créatures indigènes.

Retourné à la lumière du jour, vous courez le long des scènes d'action parfaitement parallaxiques, éliminant les ennemis quand vous combattez pour pénétrer toujours plus loin dans l'inconnu.

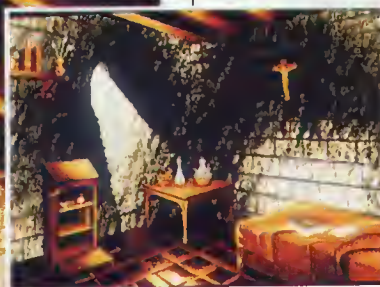
Un RPG incitant avec plus d'une pincée de touche et mouche.





# BRAINIES

preview sur **AMIGA PC** Editeur : **TITUS**



## AVIS AUX EDEURS

C'est Atreid Concept qui a développé Brainies pour le compte de Titus. Cette jeune société (10 mois) qui bénéficie du très sérieux agrément Apple, réalise 80% de ses bénéfices en développant des logiciels pra. Ça ne les empêche pas d'être passionnés par le marché du jeu.

Pour Brainies, fallait vous réveiller avant; en revanche, ils cherchent un éditeur pour Vixit (J'ai vécu), une superbe enquête policière graphique se passant dans un

manastère avant-guerre. Au menu, graphismes superbes (256 couleurs sur PC) et synthèse vocale. Seul l'éditeur le plus rapide à les contacter pourra dire: Veni, Vidi, Vixit!

Attention, les Brainies débarquent sur nos machines. Imaginez le résultat d'un croisement entre une balle de tennis et un tampon Jex côté abrasif et vous aurez une idée de l'ampleur des dégâts qu'ils vont occasionner. Outre leur méchanceté, ces boules de haine disposent d'une caractéristique très intéressante pour le joueur épris de nouveauté: lorsqu'on les dé-

place, ils roulent en ligne droite jusqu'au premier obstacle. Du coup, il faudra faire preuve de beaucoup d'astuce pour les éliminer.

Mêlant réflexes et réflexion, ce jeu édité par Titus comportera une centaine de tableaux. Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST, PC (VGA 256 couleurs), Mac, C64, CPC et... Next!



# AMERICAN *GAMES* DIRECT

## NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- DÉLAI DE LIVRAISON TROP LONG
- PAS ASSEZ DE REMISE
- CHOIX TROP LIMITÉ

**REVENDEURS,  
CONTACTEZ-NOUS**

## SEUL GAME NETWORK PEUT VOUS OFFRIR :

DISTRIBUTION SOUS 48 H  
EXPORT EN EUROPE  
VENTE PAR TÉLÉPHONE  
PRIX COMPÉTITIF  
STOCK IMPORTANT

CARGAISON DIRECTE DES US  
PROMOTION RÉGULIÈRE  
LE MÊME JOUR  
DEALER PACK GRATUIT  
EXTRAS NOUVEAUX

Nous sommes une firme américaine et parmi les plus grands grossistes de US VIDÉO GAMES. Téléphonez au 19 44 622 67 4692 ou fax 19 44 622 766002 maintenant pour votre Dealer Pack.



### GAME NETWORK (EUROPE) INC

SALES DESK  
Unit 9,  
Mid Kent Shopping Centre,  
Maidstone,  
Kent ME 16 OXX  
Phone 622 67 4692  
Faxline 622 766002

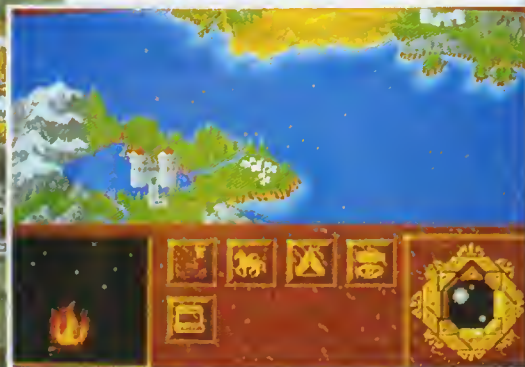
ACCOUNTS OFFICE  
22 Station Square,  
Petts Wood,  
London BR5 1NA

Phone 689 821694  
Faxline 689 890675

*Vous préféreriez voir  
le dos de ce  
monstre...*

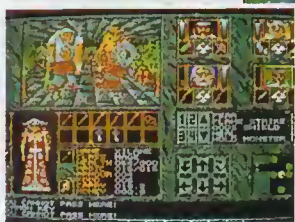
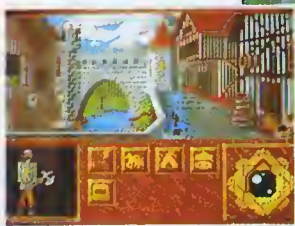






# ABANDONNED PLACES

preview sur **AMIGA** Editeur : Electronic Zoo



Electronic Zoo annonce la sortie imminente d'un nouveau JdR inspiré de Dungeon Master.

Cependant, et la chose réjouira les aventuriers, deux mondes sont explorables: un monde souterrain, normal, et un monde extérieur, permettant d'aller de villages en villages. D'après les photos, ça ressemble

assez à Phantasie. En ce qui concerne la magie, on pourra utiliser une soixantaine de sorts. Puisqu'on parle chiffres, sachez aussi qu'il existe 12 niveaux de dungeons et que la bande son dure 70 minutes ! Bientôt sur Amiga, Atari ST et l'incontournable PC VGA.



# BOMBER MAN

preview sur **ST** Editeur : HUDSON



Fans du manche à balai nippon, réjouissez-vous. Hudson, spécialiste du jeu sur console PC Engine vient de créer une filiale dont la tâche est d'adapter sur micro les hits maison. Premier d'une liste qu'on espère longue, Bomberman va vous permettre de vous éclipser sur votre Amiga favori. Bon plan, le jeu est livré avec une interface qui autorise la connexion de 4 joysticks simultanément. Rappelons que le but de la manœuvre est de passer de tableau en tableau en faisant sauter tous les

obstacles d'un labyrinthe. Naturellement, le coin est infesté de monstres affreux. Bref, il ne faut pas se faire coincer et avant de faire sauter une bombe, se demander si elle ne permettra pas aux affreux en question de venir vous tuer.

Remarquez, comme certains monstres passent à travers les murs, c'est pas un problème (pour eux). Graphiquement superbe, cette adaptation bénéficie d'animations très marrantes et d'une bande-son cent pour cent arcade.

... IL ARRIVE!

# ALIEN STORM™

**SEGA™**  
ARCADE HITS  
MARKETED BY

**U.S. GOLD®**

© 1990, 1991, SEGA ENTERPRISES LIMITED. Tous droits réservés. Alien Storm est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA™ est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LTD.

Publié par SEGA EUROPE LTD. Distribué par U.S. GOLD LTD. Unité 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B67 7AX, Angleterre. Tél. 05 44 21 823 3366





# POOLS OF DARKNESS

preview sur **PC** Editeur : SSI



Après Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds et Secret of Silver Blade, SSI se prépare à conclure la grande saga des Forgotten Realms de façon grandiose. Pools of Darkness va vous permettre de livrer l'ultime combat contre les forces du mal.

Compatible avec les personnages des logiciels précédent, il vous permettra - si tout va bien - de monter vos héros au 25ème niveau! Bientôt sur Amiga et PC (VGA 256 couleurs), les deux versions disposant de sons digitalisés.





# STUNT DRIVER

preview sur **PC** Editeur : SPECTRUM HOLOBYTE

Bientôt sur PC, ce logiciel de Spectrum Holobyte devrait réjouir les passionnés de course auto casse-gueule. Comme le dit le proverbe: 3D oblige, les possesseurs de PC lents seront un peu lésés (c'est un proverbe peu

connu). Heureusement, il est possible de configurer le détail de l'affichage. De même, on pourra choisir de jouer en Adlib, en digit PC ou en silence. L'embarras du choix (comme dit le proverbe. Un autre proverbe).

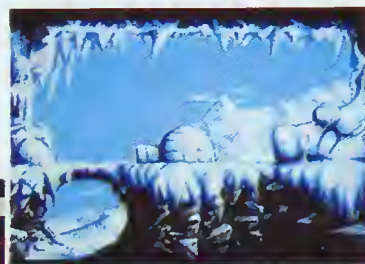






Admirez avec quelle aisance notre héros marche le long des blocs, à gauche. Alors qu'au centre, une sorte de professeur fou vient balancer des boules de feu pour lui griller son costard, et qu'une vie, en forme de petit banhomme, tombe au sol. Et le coucher de soleil, ohlolo.

Quand vous terminez un tableau, les pièces que vous avez assemblées avec classe disparaissent, et font place à un petit dessin en rapport avec le lieu où vous vous baladiez. Une sorte de récompense, en fait.



Notre petit personnage en costard est tout de même impressionnant, il porte d'énormes blocs à bout de bras, comme ça, alors qu'il sort tout juste d'un cocktail mondain. Il faut qu'il se dépêche, le temps, affiché en haut de l'écran, est contre lui, et il doit reconstituer la figure indiquée en transparence au centre de l'écran.



# DEVIOUS DESIGNS

preview sur **AMIGA** Editeur : IMAGE WORKS

Même quand il n'a pas les pieds sur terre, dans le bon sens, en plus, notre costard ombulant se permet de porter des blocs à bout de bras. Remorquez, il a pas tort, c'est le seul moyen d'arriver à bout des tableaux de Devious Designs.



On va pas rigoler dans ce niveau. Entre le nuage qui sauffle un peu partout, et le sorcier qui balance des tourbillons martels, il va y avoir du boulot. D'autant plus que les pièces à ramener au centre sont éparpillées un peu partout, et que le temps est vraiment calculé au plus juste, vous n'avez pas le droit au moindre faux pas.

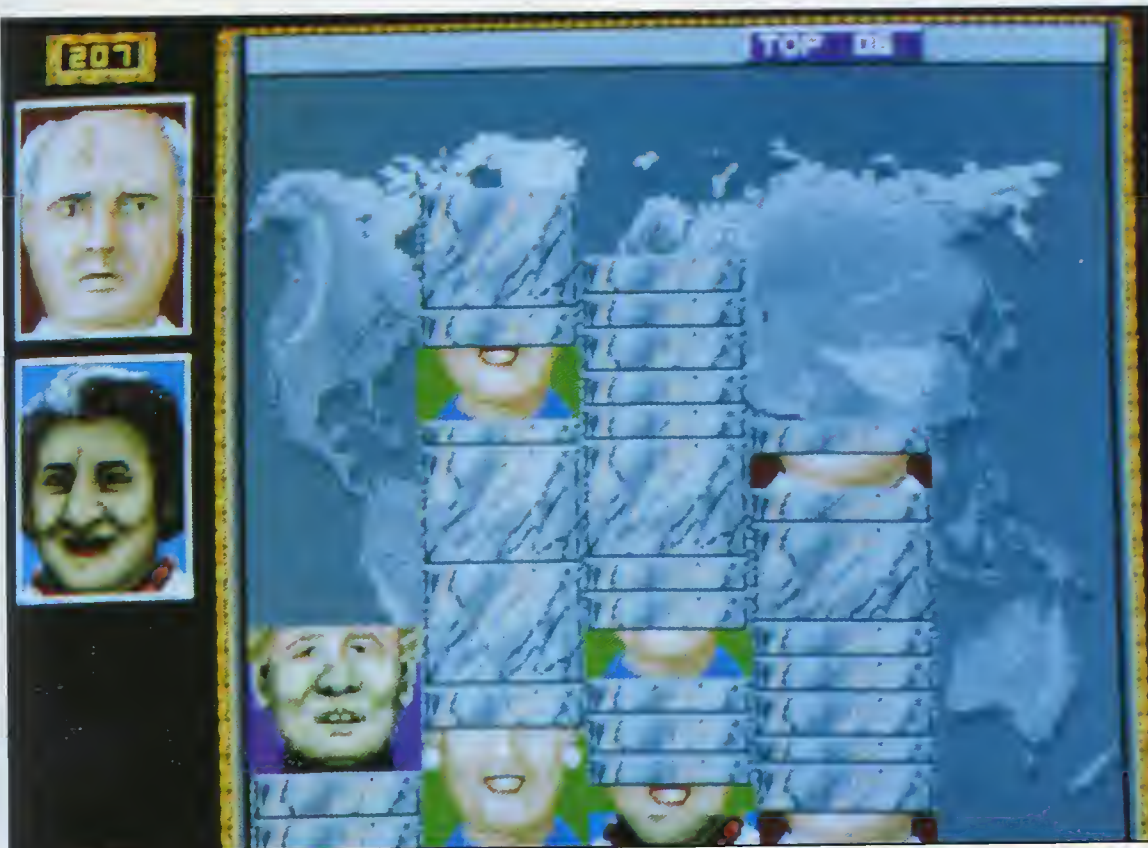
Le personnage au centre de l'action de Devious Designs a dû se prendre un sacré champ de force d'improbabilité pour se retrouver où il est en ce moment. Regardez, il est tout propre, nickel, en costard noir, chemise blanche, et le voilà les pieds dans la glace, avec un énorme bonhomme de neige qui lui en balance des boules, de neige. De plus, il doit transporter des blocs, les pousser, les lancer, afin de reconstituer une figure donnée. Comme si tout cela ne suffisait pas, des personnages apparaissent de temps en temps, et tirent de grosses boules de feu dans sa direction. C'est pas une vie. Le temps est limité, parce que sinon ça serait beaucoup moins rigolo, et pas assez difficile. Des options hétéroclites apparaissent un peu partout, et rapportent des points, des armes, ou donnent du temps supplémentaire. Comme si ce monde n'était pas assez bizarre, il est

aussi doté de quatre centres de gravité, un de chaque côté. Ainsi, notre petit personnage peut marcher sur toutes les faces des objets, du décor, avancer la tête en bas, et même sauter dans tous les sens. Ce mode de déplacement est un peu déroutant au début, mais on s'habitue.

Les graphismes de Devious Designs sont très simples, mais très mignons, très agréables. Le principe du jeu en lui-même est un casse-tête dans la série des pentominos, mais le jeu ne reste pas moins original, et surtout, très amusant.

Ce n'est qu'une preview pour le moment, il n'y a que trois niveaux, les décors et les problèmes à résoudre étant différents à chaque fois, mais la version finale sera, apparemment, un des meilleurs jeux de réflexion arcade des derniers mois. Devious Designs, Image Works preview sur Amiga, test le mois prochain.





# FACES

preview sur **PC** Editeur : SPECTRUM HOLOBYTE



Faces, édité par Spectrum Holobyte et tournant sur PC en VGA 256 couleurs est, comme le dit la pub, le troisième volet de...tris. C'est un genre de Tetr..., quoi. Comme d'habitude il s'agit pour le joueur d'assembler des machins qui tombent du plafond. Pas de

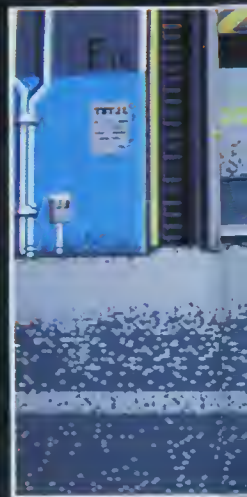
pièces 3D mais le trombinoscope des grands de ce monde. Détail amusant, on reconnaît Gorby au passage. Question: les développeurs auront-ils le temps de remplacer ce dernier par Boris Eltsine? A moins qu'un nouveau putsch, d'ici là...



# TEENAGE MUTANT HERO

## REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

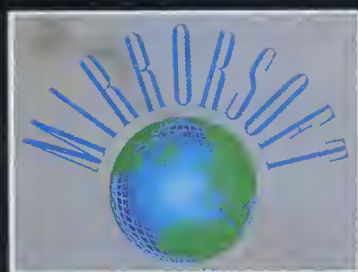
On s'attendait à un grand show...nous avons eu droit à une petite manifestation un peu triste. On s'attendait à voir des grands stands Nintendo et Sega. Rien! Tous les éditeurs étaient là mais un bon nombre d'entre eux, parmi les plus importants étaient dans les suites d'hôtels! La principale raison vient des prix exorbitants pratiqués par EMAP, l'organisateur sur show, pour la location des stands. En outre, le CES devait être, au départ, une manifestation publique ce qui n'intéressait nullement les éditeurs, plus enclins à venir dans des shows professionnels. Se rendant compte de son erreur EMAP a voulu corriger le tir en déclarant, un peu trop tard, que le show serait exclusivement réservé aux professionnels. "Trop gourmand... L'avenir de ce show est compromis EMAP a tué la poule aux oeufs d'or !" C'est que m'ont confié certains éditeurs dans les couloirs du CES. Néanmoins, il y avait de quoi se mettre sous la dent, comme vous pouvez le constater dans ce dossier. Bonne lecture.



**L**a coqueluche des Tortues Ninjas perdure! Le succès du premier jeu intitulé Teenage Mutant Hero Turtles Game a encouragé Mirrorsoft à adapter le coin-op de Konami sur micro. Difficile de dire pourquoi ces tortues mutantes ont un tel succès auprès des gamins. Ces derniers entrent en transe dès qu'ils voient les célèbres silhouettes vertes évoluer dans un dessin animé, au cinéma ou dans un jeu. J'ai même vu, lors du PCS (septembre 90) de Londres, des gamins qui fondaient comme des malades vers une scène où dansaient les Tortues Ninjas. Ah mais, c'est qu'ils sont sympathiques ces bipèdes masqués, ils défendent les faibles, jouent les justiciers et mangent des pizzas. Il n'en faut

pas plus pour en faire des vedettes! D'ailleurs un deuxième film est en préparation et les gadgets continuent de se vendre par milliers. Bref, la Turtlemania ne s'atténue aucunement. Mais revenons à nos moutons, ou plutôt nos tortues. Le coin-op est un hit dans les salles d'arcade, pas de raisons pour que cela ne marche pas sur micro si la conversion est bien faite. Programmé par l'équipe de Probe, Turtles II reprend fidèlement

les phases de l'arcade. L'action se passe à New York où April O'Neil, la grande copine des Tortues Ninjas, se fait kidnapper dans un bâtiment en feu. L'une des Tortues (celle que vous avez choisi de personnifier) se lance à la poursuite des ravisseurs et doit sauver April. Après le sauvetage, les Tortues Ninjas doivent faire face au terrible duo de mauvais que sont BeBop et Rocksteady. Entretemps, Splinter se fait lui aussi enlever par

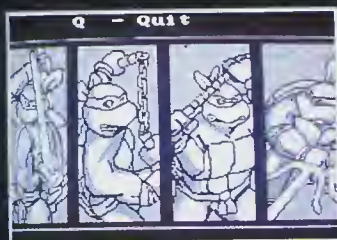
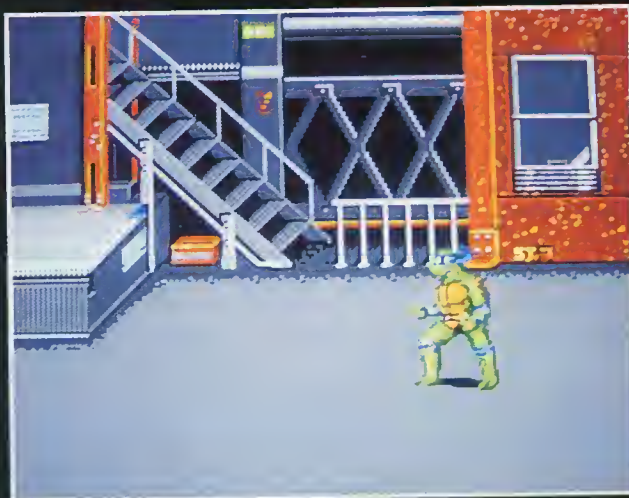




# TURTLES-THE COIN-OP



comme Hudson Hawk vont tenter de se faire une place au soleil. La sortie de ce type de jeu d'action sur micro pour Noël 92 sera un test très intéressant pour observer le comportement des consommateurs qui auront quelques problèmes de choix. La présence de la console sera vraisemblablement plus féroce cette année. Alors jeux d'action sur micro ou sur console? Une chose est sûre: si il y a de grosses méventes sur le jeu d'action (micro), ce sera peut-être la condamnation à mort de ce genre sur les bécanes à clavier. J'espère que ce ne sera pas le cas. Turtles II sortira sur PC, Amiga (voir photos), ST, CPC et Spectrum.



un renégat nommé Shredder. Le téméraire quatuor réagit aussitôt et se met en campagne pour démanteler le Foot Clan, la bande de Shredder. Ce deuxième sauvetage accompli, les Turtles ne prennent pas instant de répit, ils leur faut affronter l'abominable Shredder lui-même dans le Technodrome. Les différents niveaux du jeu vous transporteront dans les rues, les entrepôts, les égouts et les toits de New York. Les Ninjas Turtles peuvent marcher, se baisser, sauter, donner des coups de poing ou manier leurs armes favorites. A noter qu'ils font toujours des sauts périlleux qui se terminent par un coup de pied. La préversion présentée au CES de Londres n'était pas jouable mais elle nous a permis de voir les graphismes des différents niveaux du jeu que nous avons le plaisir de vous présenter. J'ajoute que l'option jeu à deux est disponible. Je vous recommande fortement d'attendre le verdict de notre test sur la version finale avant de vous décider (dans un sens comme dans l'autre!). Turtles II sera-t-il un hit aussi explosif que Turtles I? C'est fort possible mais la compétition sera rude pour Noël car d'autres titres

## PREVIEW





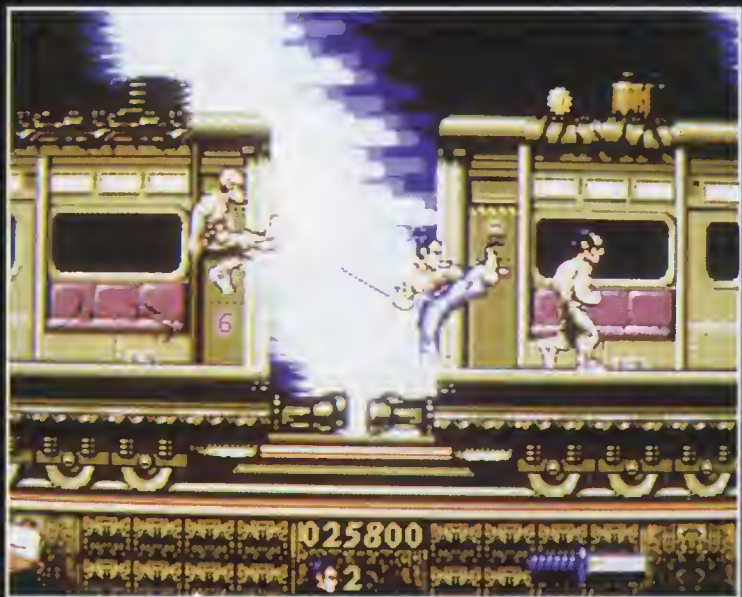
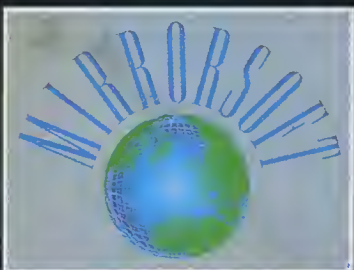
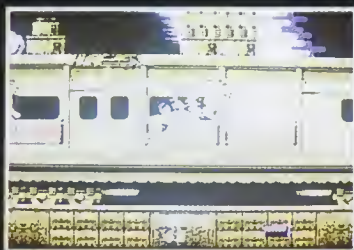
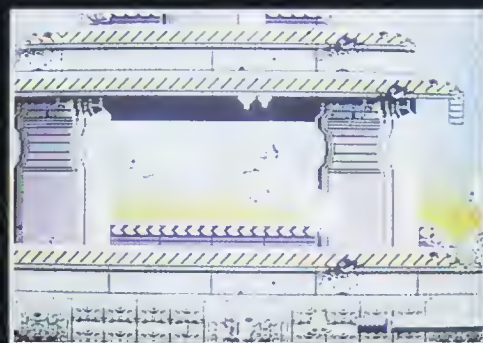
# FIRST SAMURAI

**S**amurai est un jeune élève épris des arts martiaux qu'il pratique et boit littéralement les paroles de son bien-aimé maître. Un bon jour, Demon King, un homme doué de pouvoirs magiques, tue le maître du jeune Samurai. Désireux de venger la mort de son professeur, Samurai se met à la recherche de Demon King et apprend que ce dernier s'est échappé dans le futur en l'an 2323, au Japon. Là, il crée une

organisation criminelle qui devient très rapidement puissante. A l'aide de ses connaissances magiques, Samurai poursuit le Demon King. Il a pour objectif de ramener l'assassin à son lieu d'origine et effacer ainsi toute sa mauvaise influence dans le Japon du futur. Armé de son sabre magique, Samurai parcourt les différents niveaux du jeu où il affronte les hommes et autres monstres à la solde de Demon King. First Samurai ravira les amateurs d'arcade/aventure où les combats alternent avec les explorations des niveaux secrets et l'acquisition d'armes

magiques. L'environnement sonore, original et agréable, est une des curiosités de ce jeu. Doté d'une excellente animation et des graphismes tout à fait corrects, First Samurai est un des jeux d'arcade/aventure à venir qui me séduit le plus sur micro avec Beast III. Comme d'habitude ce jugement est porté sur une préversion. Je vous recommande de lire le test de la version finale dans un des prochains Joystick avant de vous précipiter dans le ma-

gasin à la sortie du logiciel en novembre. Il est prévu sur ST, Amiga (voir photos), PC et C64.



dosier



# RIDERS OF ROHAN

Inspiré de l'inégalable Lord of the Rings de Tolkien, Riders of Rohan vous permet de chevaucher aux côtés d'Aragorn, Legolas et Gimli. Le combat contre les forces des ténèbres fait rage et au milieu de ce tumulte vous devez aider notre légendaire trio à sauver les Hobbits qui ont été enlevés. Ce curieux mélange de jeu de rôle, action et stratégie vous plongera dans le monde fabuleux qu'a su créer Tolkien. Vous pourrez vous battre en duel contre les orcs, converser avec des personnages mythiques et vivre une



palpitante aventure d'heroic-fantasy. Sortie prévue en octobre sur PC (voir photos). Des versions Amiga et ST sont prévues.



## CISCO HEAT

Décidemment les courses de voitures vont déferler sur vos bécanes pendant cette fin d'année 91! Cisco Heat, un jeu d'arcade Jaleco vient d'être adapté sur micro. Ce jeu s'inspire de la course des voitures de police qui a lieu tous les ans dans les rues de San Francisco. Les rues de la ville ont été fidèlement reproduites et vous aurez le droit d'y circuler en dépassant

les limites de vitesse. Les points forts de Cisco Heat seront, paraît-il, les graphismes en 3D et une fantastique vitesse d'animation. Sortie prévue vers la fin de cette année sur PC, ST (voir photos), Amiga, CPC, C64 et Spectrum.



## APOCALYPSE

On croirait voir un remake de Choplifter mais il n'en est rien. Apocalypse est un jeu d'action qui a pour cadre le Vietnam. A bord de votre hélicoptère de combat, vous devez détruire l'ennemi et surtout sauver des prisonniers en les embarquant à bord. Cinq niveaux sont à sécuriser dans ce jeu de stratégie qui a des allures de shoot'em up. Servi par des graphismes et une animation de très bonne qualité, Apocalypse sera certainement un titre qui va faire parler de lui à sa sortie en janvier 92. Prévu sur ST et Amiga.



**PRE  
VIEW**



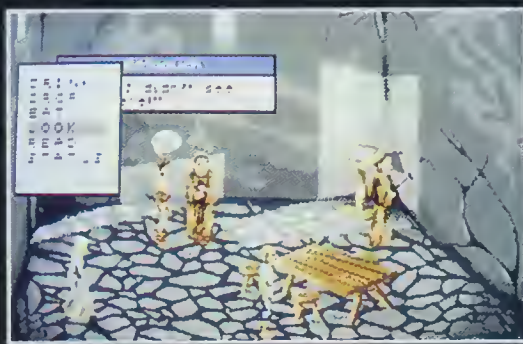
# LURE OF THE TEMPTRESS

**L**es auteurs de ce jeu d'aventure affirment sans rire que Lure Of the Temptress va dépasser en qualité les produits Sierra, Lucasfilm et Delphine. Le personnage principal de l'aventure évolue dans un monde où des événements se succèdent in-



dépendamment des interactions du joueur. Chaque personnage du jeu vit sa propre vie. Autrement dit vous ne provoquez pas les événements comme dans les jeux d'aventure classiques, vous modifiez simplement leur dénouement. Vous y jouez le rôle d'un prince emprisonné par un dictateur qui répond au nom de Skorl. Déguisé en paysan, vous devez vous éva-

der et tout mettre en œuvre pour neutraliser Skorl. Sortie prévue sur ST, Amiga (voir photos) et PC en 92.



## SUZERAIN

**D**epuis qu'un météore a heurté la planète de Djin Da'ra, les forces du Mal règnent sur elle. Des témoins affirment avoir vu, après le passage du météore, un gros nuage noir au-dessus de leur ville qui a été totalement détruite. Vous êtes un personnage doué de pouvoir mystiques auquel on fait



appel pour mettre un terme à tous ces malheurs. Assisté de vos subalternes, deux Trekars, vous devez traquer toutes les forces du Mal et

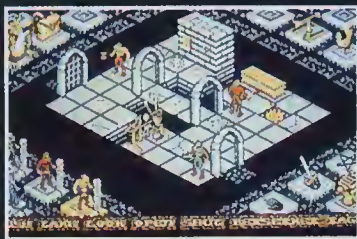
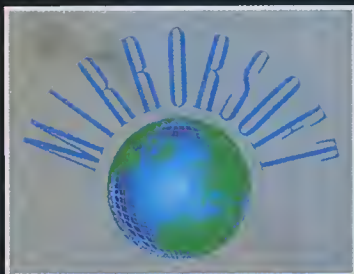
les éliminer. Un jeu d'arcade/aventure aux décors variés et étranges. Sortie prévue fin 91/début 92 sur Amiga (voir photos), ST et PC.

**I**ls ne changeront jamais leur scénario! Les forces maléfiques sont, une fois de plus, les responsables des malheurs d'un peuple. Seul un homme ayant accompli des hauts faits d'armes peut les aider à combattre les monstres envahisseurs. Mais ces ex-

## LEGEND

ploits ne peuvent être réalisés que dans des donjons réputés pour leurs pièges mortels. C'est à vous qu'incombe cette lourde tâche, celle de de-

venir un héros. Programmé par Tag, les auteurs de Bloodwych, Legend est un jeu de rôle qui sera disponible sur PC, ST et Amiga en janvier 92.







... le mourant lui apprit que les cavaliers étaient la garde du mage Thardan et qu'ils recherchaient un homme nommé le "globe-trotteur".

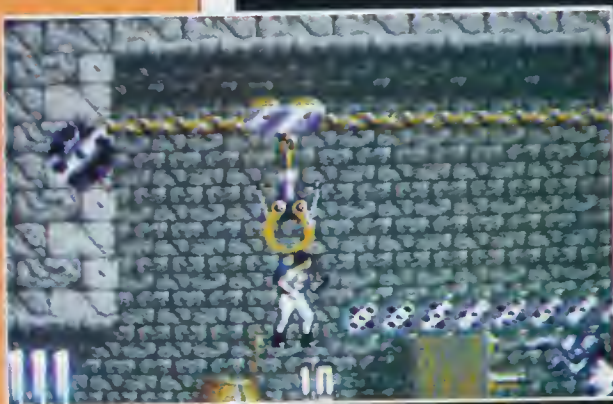
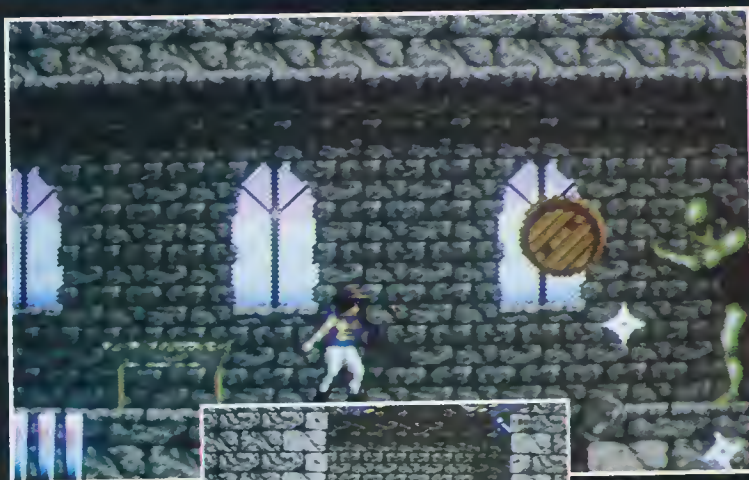
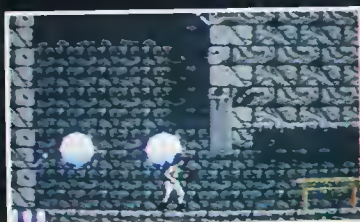
Partez à la découverte d'un étrange univers, dans lequel un mage est assez puissant pour expédier quelqu'un d'un monde à l'autre. Poursuivi par les cavaliers de Thardan, vous vous lancez dans une aventure mystérieuse, avec un seul désir en tête, celui de rentrer chez vous !

- 9 donjons avec jusqu'à 7 niveaux, 4 villes ayant chacune leur propre atmosphère
- 3 mégabits de superbes graphismes, d'innombrables bruitages
- 32 classes de personnages, 11 races, plus de 200 sorts et potions magiques
- météo changeante et passage du jour à la nuit accompagné de graphismes et de bruitages
- plus de 80 personnages animés



# SHADOW OF THE BEAST III

**I**l est beau! Je ne parle spécialement de ses graphismes qui ressemblent aux précédents Beasts mais de l'ensemble du jeu. Oui, bon, je n'ai vu qu'un niveau du jeu mais quel niveau! Beast I était un beat'em up trop simpliste,

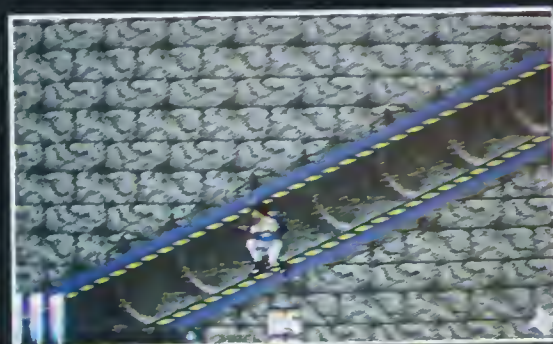


ses décisions. Le début du niveau (celle de la pré-version) commence à l'extérieur d'un château que vous devez investir. Or, toute approche inconsidérée se solde par une pluie de boules de feu que les vigiles vous balancent par dessus les remparts du château. Vous découvrez un bélier, monté sur roues et bien protégé par un toit. Mais, hélas, il lui manque une roue. Trouvez la roue, poussez-la vers le bélier (elle se fixe automatiquement). Placez-vous entre les deux poutres du bélier et poussez le tout vers les portes.

Une fois à l'intérieur, vous aurez à déjouer des dizaines de pièges, le plus spectacu-

laire étant celui où les caves du château se remplissent d'eau. Vous n'avez que quelques secondes pour trouver une échappatoire. Un titre Psygnosis très très prometteur. Sortie prévue fin 91/début 92 sur Amiga.

Beast II avait déjà un scénario un peu plus intéressant. Beast III, lui a visiblement bénéficié d'un concept plus encore plus élaboré. La partie beat'em up a été grandement réduite au bénéfice d'une suite d'obstacles et de pièges superbement agencés. Bref, dans Beast III, il faut être à la fois perspicace, rapide dans ses réactions et



## PREVIEW



dossier ces



# ANOTHER MOTOR BIKE RACE FROM PSYGNOSIS

**A** lors là, carrément pas de titre ni de nom de code pour cet autre course de moto de Psygnosis. Mais stimulé par l'envie de vous montrer tout ce qui se fait dans le domaine du jeu, je vous le présente, juste pour que vous sachiez qu'il existe. Dans quelques mois il sera sur petit écran, en attendant, tout ce que je peux en dire c'est

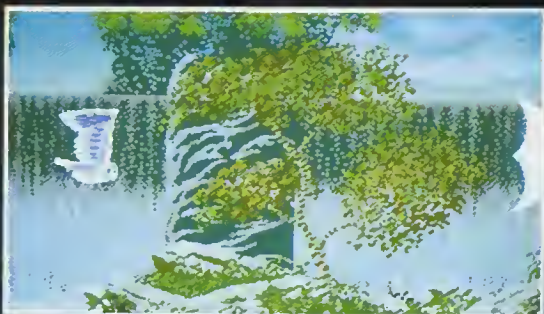
qu'il est programmé en 3D et possède une animation très fluide sur Amiga. La encore, nous vous donnerons de plus amples détails dans un des prochains numéros de Joystick.



**E** ncore un qu'on attend toujours! Il sortira probablement à la fin de cette année sur Amiga. Pour rappel, Agony est programmé par les auteurs de Unreal (Ubisoft). Ce shoot'em up aux graphismes somptueux vous fait traverser des décors variés infestés de monstres que vous dégommez grâce au tir puissant du volatile que vous contrôlez. Monstres variés, armes multiples, scrolling horizontal, Agony est un

## AGONY

jeu d'action classique, dans l'ensemble. Les photos d'écrans sont celles de la version Amiga.



## MOTORBIKE RACE

**L** e titre n'est que provisoire. Peu de choses à dire sur cette course de moto puisqu'elle n'est encore qu'au stade initial de développement. Mais comme ça bouge bien et que c'est beau, on vous le présente. Motor Bike Race fait penser à Super Hang On,

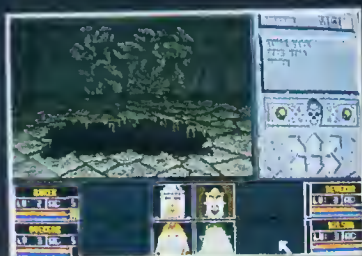
ce qui est une comparaison élogieuse. Le jeu proposera plusieurs circuits et vraisemblablement un championnat. Sortie prévue en 92. Les photos d'écrans sont celle de la version Amiga. Nous reviendrons prochainement sur ce jeu avec plus de détails.





# BLACK CRYPT

**A**vant de commencer la lecture de cet article je suppose que les amateurs de jeux de rôle ont certainement fait trois bonds en regardant les photos d'écrans de Black Crypt. Oui, il s'agit d'un jeu à la Dungeon Master et je ne vais vraisemblablement pas vous étonner en disant que j'ai complètement craqué en voyant la démo jouable au CES de Londres. Certes, ce premier jugement est porté sur une préversion volontairement bridée. Mais connaissant les critères de qualité qu'exige Electronic Arts et les grandes qualités de jeu que laisse entrevoir la préversion, on peut s'attendre à ce que Black Crypt soit un soft démentiel! L'énorme succès de Dungeon Master, indétrônable



précurseur de ce type de jeu, a ouvert la voie à d'autres développeurs qui ont aussitôt tenté d'exploiter le filon. Hormis Captive, aucun simili Dungeon Master n'a pu rivaliser avec l'original. Il y a également Eye of the Beholder sur PC qui est superbement réalisé, mais la facilité avec laquelle on le termine trahit la légèreté de son scénario. Black Crypt arrive donc à point, avec Eye of the Beholder II, pour soulager les fanas en manque de sensations fortes. L'histoire de Black Crypt est hyper-clas-

sique. A une époque très lointaine, celle où les pieds des mages, sorciers et autres personnages mystiques, foule encore le sol terrestre, vit Estoroth, le Seigneur Noir. Il n'a pas son égal dans la pratique de la magie noire et règne sur le monde par la terreur. Afin de le bannir à jamais de la Terre, quatre puissants mages, les Gardiens, combinent leurs pouvoirs et affrontent le sorcier. Le combat mystique se termine en faveur des Gardiens qui payent fort cher leur victoire car ils perdent

leurs talismans et, par la même occasion, leurs pouvoirs. Les années passent sans l'ombre d'un maléfice jusqu'au jour où des monstres et des forces démoniaques surgissent du néant. Les terres deviennent stériles, les puits et les fontaines se tarissent et les épidémies se succèdent. La cruauté de ces méfaits ne laisse aucun doute, Estoroth est de retour. Quatre aventuriers, expérimentés et audacieux, décident de se mettre à la recherche de Estoroth et de le détruire. Mais avant

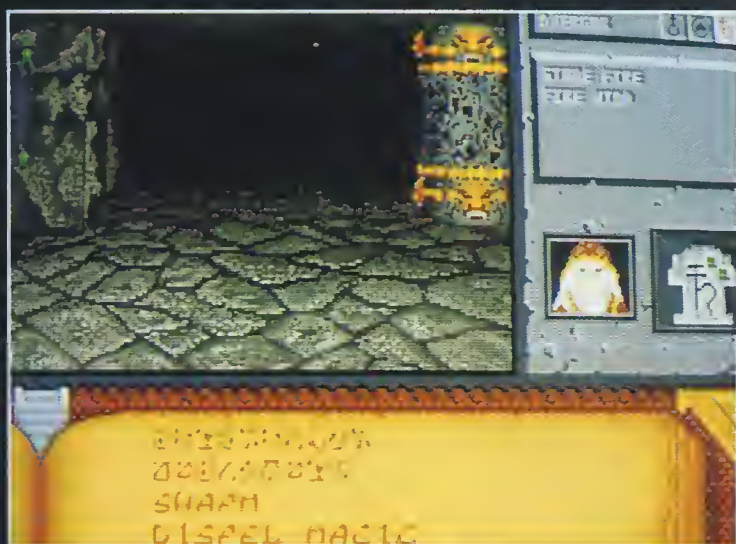


ELECTRONIC ARTS





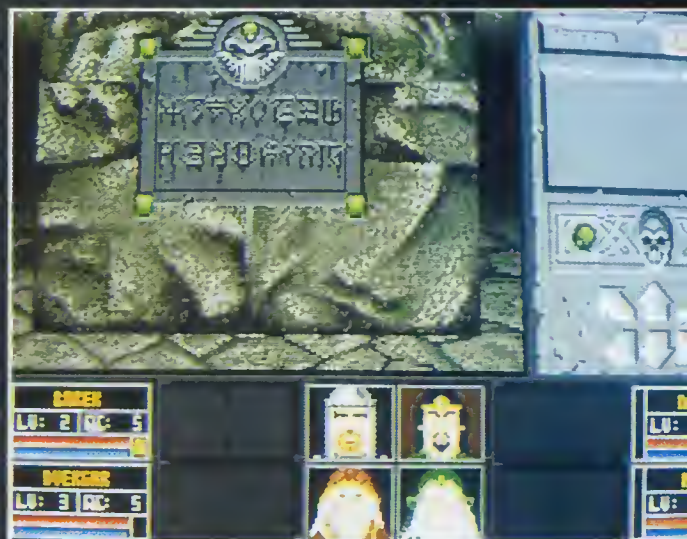
## PREVIEW



d'en arriver là, ils doivent retrouver les talismans magiques des Gardiens, seuls objets, capables de les aider dans leur combat contre le Seigneur Noir. Voilà pour le scénario, quant aux caractéristiques de Black Crypt, ils sont, on ne peut, plus alléchants. Tenez vous bien, l'ensemble du jeu ne comporte pas

moins de douze donjons inter-connectés. La taille de chaque donjon sera, paraît-il, aussi grande (si ce n'est plus) que Dungeon Master. A noter qu'il n'y aura pas de séquence "wilderness" dans le jeu. Tout comme Dungeon Master, une partie se déroule en temps réel. Ce qui veut dire qu'indépendamment de vos

actions, les occupants des donjons sont autonomes et se déplacent où bon leur semble. Plus concrètement, vous pouvez très bien vous faire attaquer dans le dos alors que vous tentez de lire une message inscrit sur un mur. Pas question non plus d'aller se préparer un sandwich sans pauser le jeu, vous risquez, au retour, de voir vos aventuriers taillés en pièces par un monstre. En effet, ils sont capables de sentir la présence des ennemis (les aventuriers) et de venir les attaquer. Bref, les donjons sont réellement vivants! La création des personnages s'inspire également de Dungeon Master et les classes disponibles sont limitées





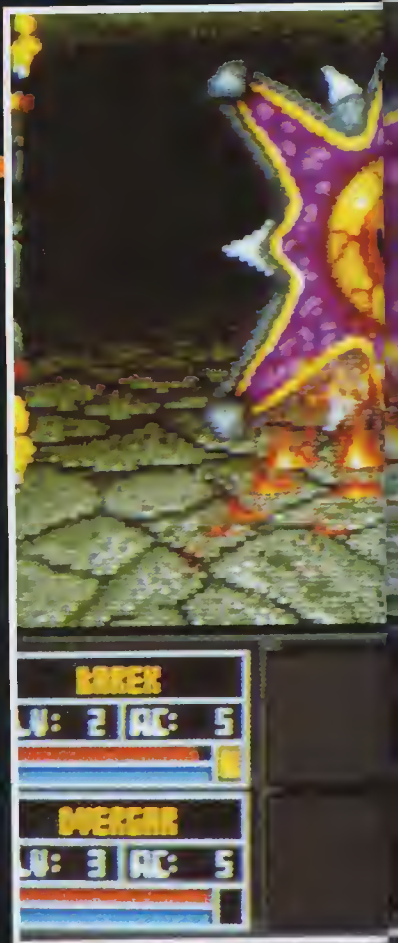


au guerrier, au mage, au druide et au clerc. Chaque groupe comporte, au maximum, quatre aventuriers avec la formation classique, les mages derrière et les hommes d'armes à l'avant. Naturellement, vous avez la possibilité de changer la position de chaque aventurier. Dans Black Crypt, on retrouve avec plaisir le système de jeu à la Dungeon Master qui autorise diverses manipulations d'objets ainsi que toutes les actions d'attaque, lancements de sorts etc. A l'écran, on note la vue du donjon, les visages de quatre personnages et les renseignements les concernant tels que le niveau, la classe d'arme, le nom etc. La partie supérieure droite

de l'écran affiche les sorts que peuvent lancer l'un des magiciens. Le joueur peut connaître l'identité de celui dont les sorts sont affichés grâce au nom du personnage et aux trois runes (toujours en haut, à droite de l'écran) représentant chacune une profession. La rune du magicien actif est rouge (pour voir les sorts d'un autre mage, il suffit de cliquer sur sa rune). Notez également les barres horizontales, placées sous les noms de chaque personnage. Les barres rouges indiquent les points de vie, les bleus représentent, semble-t-il, l'état de fatigue des personnages. La barre verticale placée à gauche de ces cases, s'active quant le personnage est sous l'effet d'un sort magique. Par exemple, en lançant un sort de protection sur un personnage, "sa colonne" devient rouge/orange, couleur qui disparaît progressivement au fur et à mesure que l'effet magique s'estompe. Les deux cases noires représentent les mains de chaque personnage. Seuls les armes ou les objets placés dans la main droite sont actifs. Une exception: le guerrier peut prendre une arme dans chaque mains et frapper deux fois. Pour attaquer, il suffit de cliquer sur le visage du personnage, les coups pris par vos hommes se voient par l'apparition d'une tête de mort à la place de leurs visages. Les coups portés à l'ennemi se vérifient sur l'icône de l'arme utilisée. On y voit apparaître des chiffres cor-



ELECTRONIC ARTS



respondant au nombre de points vie perdus par le monstre. Le lancement de sorts s'effectue en cliquant sur un des noms affichés à droite de l'écran (ex: cure wounds qui signifie guérir les blessures). A propos des sorts magiques, chaque magicien possède un livre des sorts propre à sa classe. Il doit mémoriser les sorts avant de pouvoir les utiliser. La méthode est simple, vous cliquez sur le livre des sorts du personnage de votre choix qui s'ouvre automatiquement affichant ainsi la liste des sorts disponibles (variable selon la profession et le niveau du personnage.) Un deuxième cliquage sur le nom du sort et ce dernier se transforme en runes! Et voilà, le sort est mémorisé, prêt à être lancé. Vous pouvez sélectionner plusieurs fois le même sort mais sachez qu'il se passe une ou deux minutes avant que les runes redeviennent lisibles et que le sort soit de nouveau mémorisable. Chaque sort utilisé produit un effet visuel très particulier qui vous informe sur ses propriétés. Par exemple, le "stone fire" est un sort qui propage des langues de feu



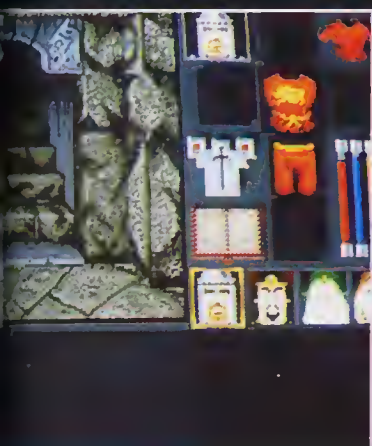


## PREVIEW

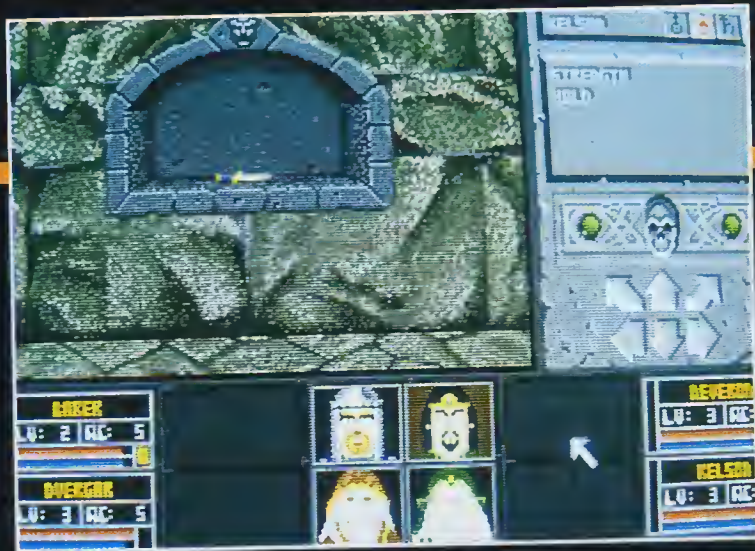
sur le sol. C'est relativement peu efficace contre un monstre qui se déplace sur le plafond! A l'opposé, le sort "swarm" qui lance des guêpes sur l'ennemi ne sert à rien sur un rampant. L'équipement des personnages est très complet. On peut accoutrer un personnage avec des vêtements et lui enfile, par dessus, une armure. Enfin, il est également possible d'utiliser des bagues, des pendentifs, des ceintures, des bottes et des couvre-chefs. Dans la préversion, il est impossible de lancer des objets mais les responsables d'Electronic Arts m'ont assuré que cette action sera possible dans la version fi-

nale. Pendant mon exploration du donjon de la démo, j'ai retrouvé tous les automatismes de Dungeon Master. Faire manger et dormir mes aventuriers, chercher des objets (magiques ou non), les passages secrets et combattre les

monstres. Fait intéressant, on peut faire dormir trois aventuriers pendant que le quatrième monte la garde! On retrouve les escaliers, les portes et les passages invisibles. Les graphismes de Black Crypt sont magnifiques, tout







## PREVIEW

est superbement détaillé, on s'y croirait! Je n'ai rencontré que trois types de monstres dans la préversion (les auteurs n'ont pas voulu tout dévoiler). J'ai constaté qu'ils se déplacent plus rapidement. Autre fait marquant, l'excellente qualité des bruitages des portes, de vos pas, ceux des monstres. Par exemple, quand un monstre s'éloigne, le bruit de ses pas s'estompe progressivement. Parfois, on entend distinctement des bruits derrière une porte! Autre trouvaille, les barrières magiques aux couleurs changeantes qu'on peut

faire disparaître avec un sort nommé "Dispel Magic". Je n'ai trouvé qu'un objet magique dans ce mini-donjon de démonstration: un cor qui, utilisé par un magicien redonne tous les points de vie aux aventuriers. Voilà, je vous ai, à peu près, tout dit sur ce que j'ai vu. Cette préversion n'est, paraît-il, qu'un léger avant-goût de ce que sera la version finale. Pour ma part, je suis déjà conquis et j'espère que la version finale ne me décevra pas. Sortie sur Amiga en Décembre. Black Crypt ne tournera qu'avec 1 Mo de ram.



ELECTRONIC ARTS



# HARD NOVA

Déjà disponible sur PC, Hard Nova vient d'être adapté sur ST et Amiga. Dans ce jeu de rôle spatial, le joueur incarne un mercenaire



nommé Nova. Victime d'un accident l'équipage de Nova est entièrement décimé, à l'exception de son navigateur A'kri Janr. Vous devez enrôler un nouvel équipage et l'entraîner. Mais cette tâche achevée, d'autres missions sont à remplir en visitant des planètes où règne l'anarchie. Toute la saga se résume en voyages dans l'espace, visites des planètes, rencontres avec des personnages dans les villes, com-

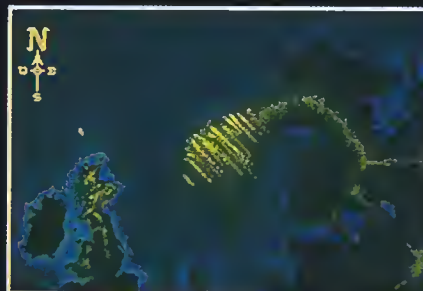
bats etc. Sortie prévue en Octobre sous le label Electronic Arts (photos d'écrans de la version Amiga).



## POWERMONGER : THE WORLD WAR 1

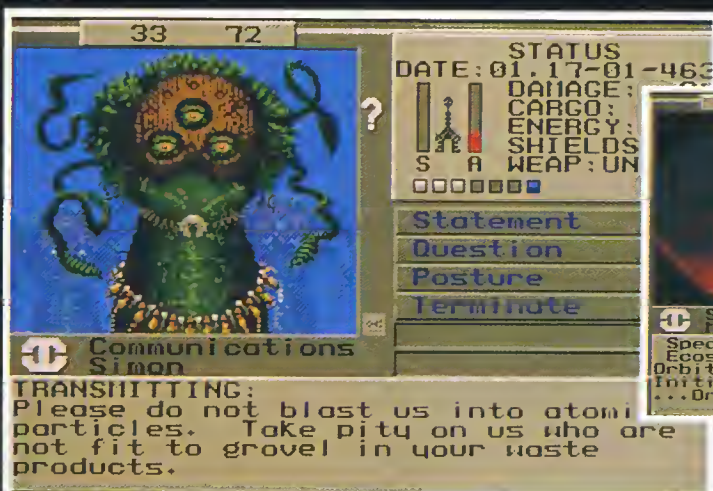
Premier Data disk du fameux Powermonger, dans lequel le joueur lutte pour le pouvoir en partant à la conquête de nouveaux territoires grâce à la mise sur pied d'une armée. Les règles restent identiques à celles de l'original mais le décor

change. Dans le scénario de la première Guerre Mondiale, vous contrôlez des usines, des avions, des tanks et des soldats armés de fusils. Sortie prévue sur ST et Amiga en Décembre sous le label Electronic Arts. (photo d'écran de la version amiga).



La plus belle des sagas de l'espace continue! Les Spemins, ces aliens peureux du premier épisode, ont trouvé une nouvelle arme mortelle et un nouveau carburant. Vous avez pour mission de découvrir leurs secrets avant l'irréparable. Le jeu comporte cinq cent planètes visitables et trente différents types d'extra-terrestres à rencontrer. Le système de jeu est quasiment identique à celui de Starflight I. Sortie prévue sur Amiga en Octobre (sous le label Electronic Arts). Déjà disponible sur PC.

## STARFLIGHT II





# THE CHAOS ENGINE

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

**D**éjà présenté en news (voir Joystick n°18, page 17), The Chaos Engine sera le prochain gros titre de Renegade, le label des célèbres Bitmap Brothers. Le Baron Fortesque, un savant fou de l'ère victorienne, crée une machine diabolique qui déstabilise l'espace et le temps. Le joueur (ou les joueurs) a pour objectif d'investir le manoir du savant et de détruire le Chaos Engine. Cette dernière production des Bitmap Bros est un savant mélange de jeu de rôle, d'aventure et de d'action. Le jeu, doté d'une vue aérienne et d'un scrolling multi-directionnel, autorise les parties en solo ou en mode multi-joueurs (trois au total). En début de partie, vous devez sélectionner trois aventuriers à partir d'une liste comportant six personnages. Chacun de ses personnages possède sa propre



personnalité et ses propres armes. Dans un bon groupe, les aptitudes de chaque aventurier doivent se compléter. Divisé en quatre principaux niveaux, Chaos Engine, regorgent de

monstres qui attaquent vos personnages (conséquence de la distorsion espace-temps). Dans chaque niveau, vous devez activer des modules d'énergie qui donnent accès aux niveaux suivants. Au cours de l'exploration vous pouvez récupérer des bonus et des armes. Techniquement, Chaos est une merveille, l'animation est excellente et les graphismes sont aussi beaux que ceux de Speedball 2. Je ne vous dirai qu'une chose: La version ST (voir photos) ressemble à un beau jeu sur Amiga! A noter que Chaos Engine est jouable à trois sur le même ordinateur. En solo, les autres personnages sont gérés par l'ordinateur. La version Amiga sera en 32 couleurs. Sortie en janvier sur Amiga et ST et en mars sur PC.





# MEGA<sup>LO</sup>MANIA<sup>TM</sup>

## UN JEU DE DIPLOMATIE ET DE GUERRE !

Toute civilisation nécessite un Dieu pour la diriger.  
Vous aurez la possibilité de réaliser votre rêve de puissance et d'immortalité au moins une fois dans votre vie en jouant à MEGA-lo-MANIA. Votre lieu d'action sera une planète au dessus de l'univers. Votre peuple devra traverser plusieurs époques en commençant par la préhistoire et en terminant en l'an 2000.

Vous devrez mener une guerre sanglante mais constructive pour gagner le contrôle de la planète.  
Ce jeu étonnant s'appelle

### MEGA<sup>LO</sup>MANIA

**NOUVEAU !**  
Le jeu contient  
des voix digitalisées  
en français

Distribué par  
**UBI SOFT**  
8/10 Rue de Valmy  
93100 MONTREUIL SOUS BOIS  
Tel : (1) 48.57.65.52

Présenté à Micro & Co



© 1991 SENSIBLE SOFTWARE

3615 UBI

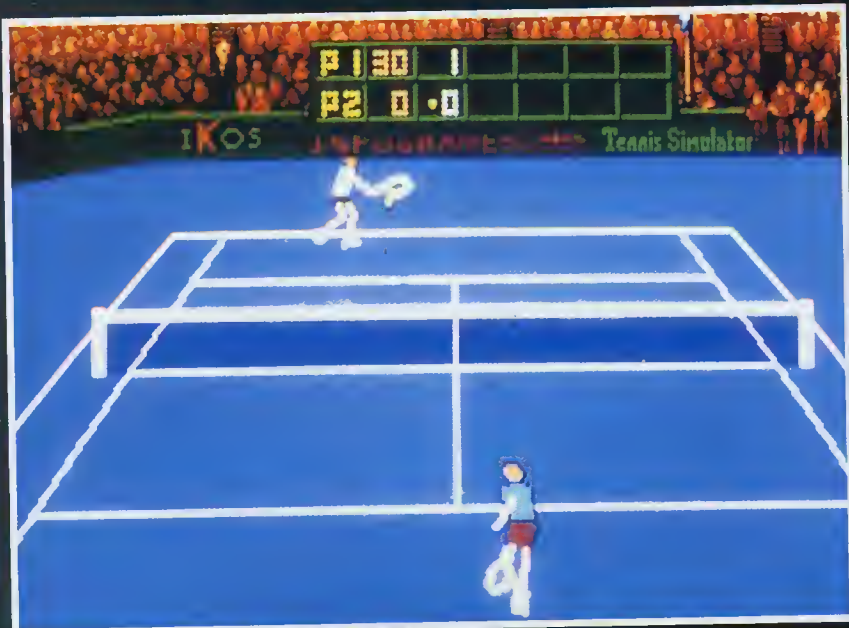
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente



# ADVANTAGE TENNIS

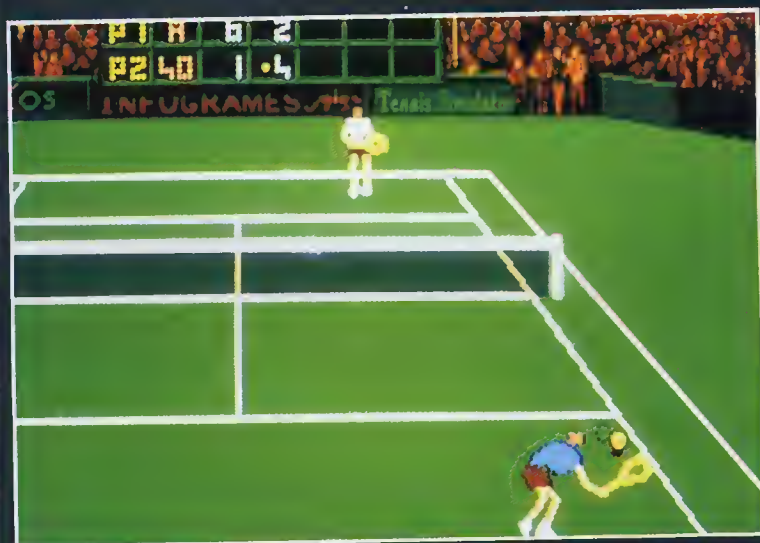
REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

**C**onçu exclusivement, au départ, pour une sortie sur console, Advantage Tennis est également commercialisé sur micro. Cette simulation est présentée par Infogrames comme étant une des plus complètes et réalistes sur le marché. L'interface de jeu se veut très conviviale et offre une variété de coups assez étonnante (y compris le smash de revers et le plongeon!). A l'instar de Tie Break de Star Byte, l'ordinateur peut gérer (optionnel) les déplacements de votre joueur. Vous pouvez également déterminer les caractéristiques du joueur, ses points forts et ses coups favoris. A vous d'en faire, selon votre tempérament, un attaquant ou un défenseur. Advantage Tennis vous propose trois types de jeu: L'entraînement, le grand Chelem et l'exhibition. Les matches se déroulent, au choix, sur les trois surfaces habituelles, c'est-



à-dire, la terre battue, le gazon et le synthétique. L'option entraînement vous permet de vous familiariser avec les différents coups et, par la suite, les maîtriser. Le grand Chelem vous place dans la course au titre de vainqueur des trois grands tournois mondiaux que sont l'Open

d'Australie, Roland' Garros et Flushing Meadows. Dans ce cas, une comptabilisation des points ATP est gérée par l'ordinateur. Les autres options intéressantes concernent la sauvegarde des caractéristiques de votre joueur, le mode "replay" au ralenti et la possibilité de changer les angles de vue. Jouable en solitaire ou à deux Advantage Tennis devrait déjà être disponible sur PC. Les versions ST et Amiga sont prévues pour la fin de cette année.



dossier

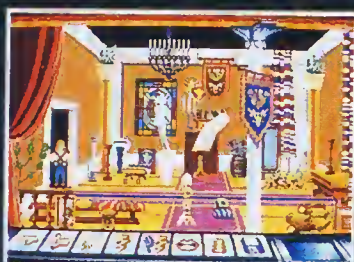


# ETERNAM

**P**remier volet d'une grande saga, Eternam est un jeu d'aventure graphique (animé et en 3D), programmé en 256 couleurs sur PC. Le monde d'Eternam est gigantesque, il est même encore plus vaste que le monde de Drakkhen, c'est vous dire! Le héros est un agent de l'ASU (Agence de Sécurité Universelle). Il reçoit un message de ses supérieurs dont la teneur frappe singulièrement l'attention par sa brièveté. Vous êtes envoyé en mission dans l'Archipel. Il s'y passe paraît-il des choses bizarres. Quoi? On n'en sait rien. Où faut-il chercher? Pas un indice ne vous est communiqué. Ça promet! L'Archipel est un lieu peu avenant. Est-ce dû à son isolement, aux mystères qui planent comme des vautours sur les îles? On n'en sait rien. Et c'est livré à lui-même, sans fil conducteur, que le joueur doit démarrer ce jeu d'aventure qui le mènera d'une intrigue à l'autre. Vous devrez établir les relations (si il y en a) qui



existent entre les différents événements et tirer au clair toute l'affaire. Votre enquête vous fera parcourir toutes les îles de l'Archipel qui sont curieusement dotées de civilisations très diverses. Par exemple, l'île Egypta semble s'être arrêtée au temps des pharaons. Par contre, l'île Technika possède une civilisation très avancée d'où son nom évocateur. Vous voulez vraiment savoir qui ne tourne pas rond sur l'Archipel? Allez, je vais quand même vous donner un indice sur le but du jeu: une main maléfique veut s'abattre sur les îles. Cela vous avance-t-il à quelque chose? Non? Moi non plus! Entièrement gérable à la souris, Eternam sera disponible sur PC en décembre (label Infogrames). Une version Amiga est prévue.



## PREVIEW



# SPELLCASTING 201 :

## THE SORCERER'S APPLIANCE

**E**rnie Eaglebeak, le héros de Spellcasting 101: Sorcerer's Get All the Girls nous revient dans une aventure tout aussi drôle et loufoque que la précédente. Cette fois-ci Ernle veut absolument devenir membre d'une confrérie. Pour y parvenir, il doit réussir une série d'épreuves. Par exemple, il doit coller une paire de moustaches sur la statue placée au sommet d'une tour de Sorcerer University. Après plusieurs tentatives infruc-

tueuses, Ernle se rend compte qu'il ne peut réussir sans une aide quelconque. Or, personne ne lui tend une main salvatrice. Une alternative pour notre sorcier, créer une personne, une femme plus exactement pour l'aider!

Grâce à l'aide d'Eve (c'est le nom de sa créature), il pourra explorer tous corridors, tunnels et autres passages secrets de Sorcerer University afin d'y trouver des indices et de nouveaux sorts. Sortie prévue sur PC en octobre.



## MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL



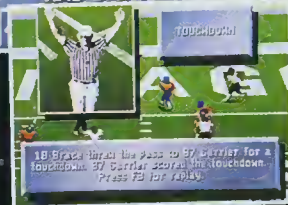
**D**u sport en chambre avec cette simulation sportive! Mike Ditka Ultimate Football va vous donner l'occasion de perfectionner vos tactiques d'attaque et de défense en matière de football américain. Trois modes de jeu vous sont proposés: être le coach de l'équipe, participer aux matches en tant que joueur ou faire les deux. L'innovation de cette simulation réside dans la possibilité de suivre les actions dans pratiquement

tous les angles de vue. C'est sur PC, c'est en 256 couleurs et ça devrait

déjà être disponible en France. Voilà, je n'ai plus rien à ajouter.



ACCOLADE





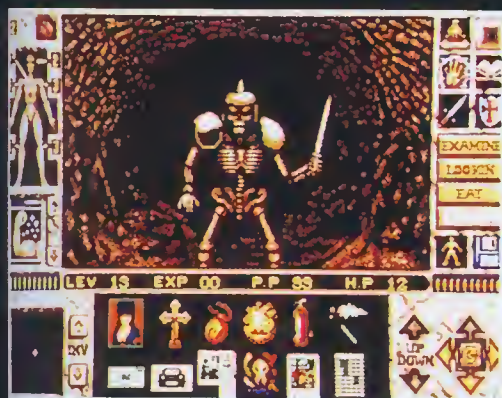
# ELVIRA II : JAWS OF CERBERUS

## PREVIEW

Déjà présenté en preview dans le dossier sur le CES de Chicago, Elvira II, le jeu de rôle, était également en démonstration sur le stand d'Accolade. Pour rappel, le scénario est axé sur la disparition d'Elvira dans les locaux de Black Widow Productions, une compagnie cinématographique. En effet, pendant une

pause entre deux prises de vue, l'équipe de tournage s'aperçoit qu'Elvira, la vedette, a disparu! L'instant d'après, une image fantomatique d'Elvira apparaît. Cette dernière lance un appel à l'aide: elle vient d'être enlevée par Cerbère, le gardien des portes de l'enfer qui a réussi à se matérialiser dans notre dimension.

Puis, soudainement l'image disparaît, laissant à sa place un livre de sorts magiques. Le joueur a pour mission de retrouver Elvira et la tirer des griffes du monstre qui a plus de vingt mètres de haut et possède trois têtes! La sortie de ce jeu de rôle est prévue pour cet automne sur PC et Amiga.



## LES MANLEY IN : LOST IN L.A.

Dévoilé au CES de Chicago (voir joystick n°18), Les Manley in: Lost in L.A. est la suite du jeu d'aventure intitulé Search for the King. Il s'agit d'une aventure sati-

rique sur le mode de vie californien. L'histoire débute par une conversation téléphonique entre Les Manley et son grand copain Helmut Bean qui n'est autre que le plus petit homme du

monde! Curiosité de cirque et de foire à ses débuts, Helmut tire ingénieusement parti du caractère unique de sa taille et devient une star vivante à Hollywood. Grand seigneur dans la gloire et le succès, Helmut invite son vieil ami Les à venir passer quelques jours chez lui. Hélas, Helmut se fait kidnapper! Vous devez aider Les Manley dans sa chasse aux kidnappeurs. Lost in L.A. est servi par des images digitalisées et animées (comme dans Heart of China). Sortie prévue cet automne sur PC.



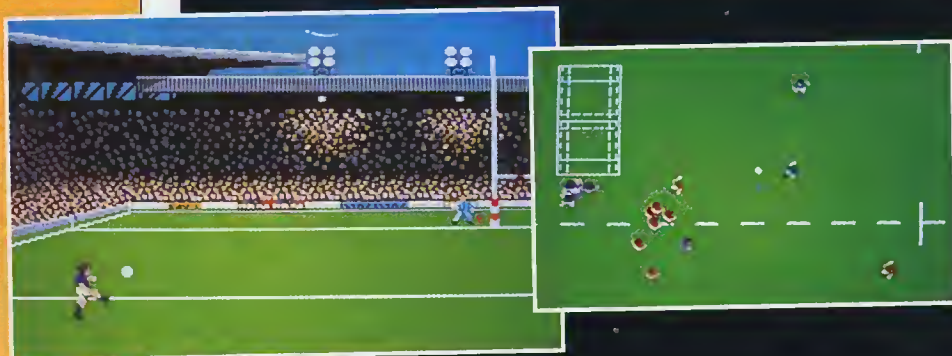


# SUPER SPACE INVADERS



**S**ous ce titre se cachent quelques grands titres, des "oldies" du genre Phoenix, Gorf et Galaxians. Ces classiques ont été remis au goût du jour et c'est l'occasion pour les fans en culottes courtes de découvrir les premiers amours des vétérans du joy-

tick. Sortie prévue en octobre sur PC, ST, Amiga (voir photos) et Spectrum.



## RUGBY THE WORLD CUP

**S**elon le communiqué de presse, Rugby: The World Cup est au rugby ce que Kick Off est au football. Véritable simulation du rugby à

15, ce logiciel comporte toutes les phases essentielles d'un bon match. Son point fort réside dans sa bonne animation et son excellente jouabi-

lité. Ce concurrent potentiel de World Class Rugby sera disponible en octobre sur ST et Amiga (voir photos). Il est, bien entendu, jouable à deux.

## PITFIGHTER

**T**out comme le coin-op, Pitfighter, version micro, utilise des images digitalisées. Sauvage, ce jeu d'action, où les combats ne sont régis par aucune règle et où la brutalité est récompensée! Vous choisissez votre combattant parmi trois champions ayant chacun une spécialité propre, le kick boxing, le karaté et le catch. Votre but: battre tous vos ad-



versaires avant de rencontrer Ultimate Warrior, le plus moche de tous. L'option deux joueurs sera disponible. Sortie prévue en novembre sur PC, Amiga (voir photos) et ST.

**DOMARK**

**PREVIEW**

dossier

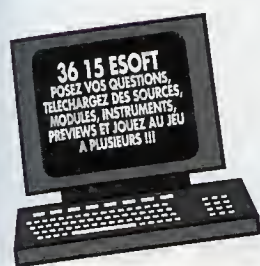




CIOCHETTI

# NO BUDDIES LAND

LE HEROS QUI MONTE, QUI MONTE...



36 15 ESOF  
POSEZ VOS QUESTIONS,  
TELECHARGEZ DES SOURCES,  
MODULES, INSTRUMENTS,  
PREVIEWS ET JOUEZ AU JEU  
A PLUSIEURS !!!

**EXPOSE**  
SOFTWARE

INVENTEUR DU CONCEPT : UN JEU D'ARCADE DANS VOTRE MICRO



# EYE OF THE BEHOLDER II

**IL EST PLUS GRAND, PLUS BEAU QUE EYE OF THE BEHOLDER I!  
LEGEND OF DARK MOON (EYE OF THE BEHOLDER II) SERA PROBABLEMENT  
L'UN DES PLUS GROS TITRES DE CETTE FIN D'ANNEE SUR PC.  
CETTE FOIS-CI, LE DANGER VIENT D'UN TEMPLE, REPAIRE D'UNE ARMEE DE  
MONSTRES. QUI EST LEUR MENEUR? POURQUOI MENACE-T-IL  
LA CITE DE WATERDEEP? A VOUS DE DEVOILER CE MYSTERE QUI PLANE SUR  
LES FORGOTTENS REALMS. UN JEU SSI/TSR EN 256 COULEURS  
SUR PC ET 32 COULEURS SUR AMIGA.**

**L**e jeu de rôle est à l'honneur dans ce numéro de Joystick. C'est à croire que tous les éditeurs se sont concertés! A vrai dire, cette avalanche de jeux de rôles n'est pas un hasard. Le jeu d'action pur est devenu la chasse gardée des consoles. Les éditeurs réservent, de ce fait, les logiciels les plus sophistiqués pour la micro. Les jeux de rôle, les jeux d'aventures et les jeux d'action/stratégie sont des produits qui, correctement réalisés, deviennent invariablement des hits. Il y a quatre règles d'or à respecter pour réussir un bon jeu de rôle sur micro. Le premier, le plus important, concerne le potentiel ludique du jeu qui s'appuie sur les possibilités interactives et la durée de vie qu'offre le produit. La qualité des graphismes (qui doivent être animés) est devenue, depuis Dungeon Master, un must. L'environnement sonore joue un rôle de plus en plus important du fait que les bruitages sont un élément très actif du jeu. Ils fournissent des renseignements parfois vitaux au joueur. Le bruit que fait un monstre embusqué derrière une porte est un exemple parfait. Enfin, la quatrième règle se rapporte au système de jeu dont l'ergonomie doit être irréprochable. Toutes ces règles sont les paramètres indispensables à la création de ce que le joueur recherche avant tout dans ce type de jeu: une ambiance. Les félés

**SSI**  
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



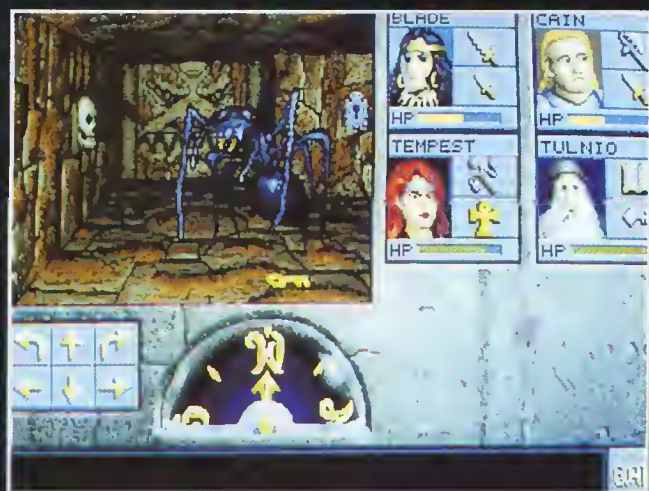




# PREVIEW



que nous sommes ne jouent pas à un jeu de rôle, nous vivons notre aventure. Le concepteur de jeu qui n'a pas compris cela doit soigneusement éviter le jeu de rôle et le jeu d'aventure. Je me répète mais je dois encore reparler de Dungeon Master, le premier jeu de rôle qui a réellement réuni tous les ingrédients précisés. Il y a l'avant Dungeon Master et l'après Dungeon Master. Que les éditeurs le reconnaissent ou non, on note dans plusieurs jeux, l'influence de ce superbe logiciel. Les premiers produits SSI/TSR utilisaient des systèmes de jeu relativement classiques jusqu'au jour où, pour



le plus grand bonheur des joueurs, Eye of the Beholder est arrivé. "Ils" avaient enfin adopté le meilleur des systèmes de jeu! Et le résultat ne s'est pas fait attendre, les exemplaires de Eye of the Beholder se sont vendus comme des petits pains dans le monde.





Rendez-vous compte, un jeu bénéficiant d'un scénario TSR avec toutes les règles et les monstres d'Advanced Dungeons and Dragons et une réalisation à la Dungeon Master! Difficile de résister à pareil pedigree! Ceci dit, Eye of the Beholder a un gros défaut: sa



courte durée de vie. Les joueurs expérimentés le finissent en deux jours (si ce n'est moins). C'est la première remarque que j'ai faite en voyant la démo de Eye of the Beholder II: The Legend of Dark Moon. Ce à quoi les responsables de US Gold m'ont rétorqué que Eye II sera nettement plus étoffé et plus grand que Eye I. On ne demande que ça! Le scénario de Eye

II place les héros dans une fabuleuse aventure qui a pour cadre le monde légendaire des Forgotten Realms. Un groupe d'aventuriers (le vôtre) sont envoyés en mission par Khelban Blackstaff, un puissant mage qui remplit les fonctions de conseiller auprès des Seigneurs de Waterdeep. Vous devez vous rendre au nord de la cité de Waterdeep, où il se passe des événements surnaturels. Selon des informateurs, des entités maléfiques sévissent dans cette région et se déplacent en di-





rection de Waterdeep. Une fois sur place, nos héros découvrent au cœur d'une forêt un édifice qui n'est répertorié sur aucune carte. Il s'agit de Dark Moon, un immense temple flanqué de trois tours massives. Un temple d'une telle taille qui ne figure sur aucune carte laisse nos hommes un peu perplexes et surtout très curieux. Ils décident d'investir le temple afin d'en découvrir tout éventuel secret. A l'intérieur, les quatre explorateurs découvrent avec une pointe d'anxiété qu'ils n'auraient peut-être pas dû se lancer aussi légèrement dans une telle entreprise. Toutes leurs précédentes aventures ne les avaient jamais opposés à une telle armée de monstres et d'humains. Entouré par des légions ennemies, ils n'ont qu'une solution: se battre et se tailler, à travers les hordes de monstres, un chemin pour accéder au cœur du donjon. Les rencontres n'aboutissent pas systématiquement à des combats. Vous pouvez tenter de converser avec des personnages du donjon sans, toutefois, ne jamais oublier que ce sont des êtres corrompus. Eye II se divise en cinq grandes parties à explorer: la forêt, les catacombes, le



## PREVIEW

temple et successivement les trois tours. Le jeu démarre alors que votre groupe se trouve dans la forêt. Eh oui, une partie de l'aventure se passe bien à l'extérieur du donjon. C'est une des nouveautés qu'apporte Eye II. On se rend très rapidement compte que le jeu n'est pas uniquement axé sur les combats et la découverte d'objets (bien que cette dernière soit importante). Vous avez intérêt à nouer le dialogue chaque fois que cela est possible car certains personnages vous aideront efficacement. Le glanage de renseignements se fait également en écoutant discrètement certaines conversations. Pour cela il faut être au bon endroit et au bon moment. Pour rendre

Eye II encore plus intéressant que le précédent épisode, les auteurs ont créé une plus grande variété de personnages avec lesquels vous pouvez converser. Les monstres également sont plus nombreux (il y a plein de petits nouveaux) et se battent mieux. Ceux qui aiment les dragons, les salamandres et autres bestioles du même genre seront comblés! De leur côté les aventuriers disposent de pas mal d'atouts. Tout d'abord, ils sont tous, quelque soit leur profession, d'un niveau très élevé. Ensuite, ils utilisent des nouveaux sorts et des armes plus puissantes. A la différence de Eye I, il y a plus



de mystères à dévoiler et plus de passages secrets à découvrir. C'est pour cette raison que les auteurs estiment la durée de vie de Eye II à 40 heures de jeu pour les joueurs confirmés et 100 heures pour les amateurs. Pour vous donner une idée, les joueurs experts terminent Dungeon Master en 40 heures. A l'écran, on retrouve la simplicité du système de jeu de Eye I. Les quatre personnages sont représentés avec la traditionnelle barre de "hit points" (points de vie) et les armes qu'ils tiennent en main. Ensuite, vous avez le pavé sur lequel clique le joueur pour se déplacer







la variété des décors. J'ai également apprécié les gros plans sur les visages des personnages avec lesquels on converse. Pour finir, j'ajouterais que Eye of the Beholder II est en temps réel, comme Dungeon Master et Black Crypt. C'est certainement l'élément-clé qui insufflé au jeu une pointe de réalisme. Ah! j'en connais qui vont avoir les jetons rien qu'à l'idée de pénétrer dans une nouvelle

pièce du donjon en se disant "Y-a-t-il un ou des monstres? Vais-je être attaqué par derrière ou sur les flancs?". A ceux-là, je conseille l'utilisation d'un Ranger dans votre équipe. Il détecte ou perçoit les dangers (pas toujours, hélas). Avouez qu'il y a peu de jeux capables de mettre un joueur dans un tel état de stress! Pour l'instant le jeu est en bonne voie de finition sur PC. La version finale ne comportera pas certains graphismes jugés trop violents ou trop dénudés par SSI. Les américains sont très pointilleux sur ces chapitres, dommage. Voilà, vous en savez autant que moi sur Eye of the Beholder II. Il sera probablement, avec Black Crypt, le jeu qu'il faut se procurer toutes affaires cessantes. Attendez tout de même le verdict du test de la version finale (on ne sait jamais) qui sort en novembre sur PC et en janvier 92 sur Amiga (en 32 couleurs). Ah! j'oubliais, Eye II est entièrement gérable à la souris. La version Amiga nécessitera 1 Mo de ram. Allez, je vous laisse, je vais assiéger les locaux de SSI avec un bazooka! Personne ne sortira avant que j'obtienne une version finale de Eye of the Beholder II et gare à eux si le jeu est décevant!

dans le donjon et une boussole. Bref, il n'y a que le strict nécessaire. Bien entendu, des écrans secondaires vous permettent de gérer l'équipement et les sorts de votre équipe. Les graphismes sont somptueux sur PC (en 256 couleurs) et animés. Magnifique! Un effort a été visiblement fait en ce qui concerne

pièce du donjon en se disant "Y-a-t-il un ou des monstres? Vais-je être attaqué par derrière ou sur les flancs?". A ceux-là, je conseille l'utilisation d'un Ranger dans votre équipe. Il détecte ou perçoit les dangers (pas toujours, hélas). Avouez qu'il y a peu de jeux capables de mettre un joueur dans un tel



dossier

**SSI**  
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

**PREVIEW**





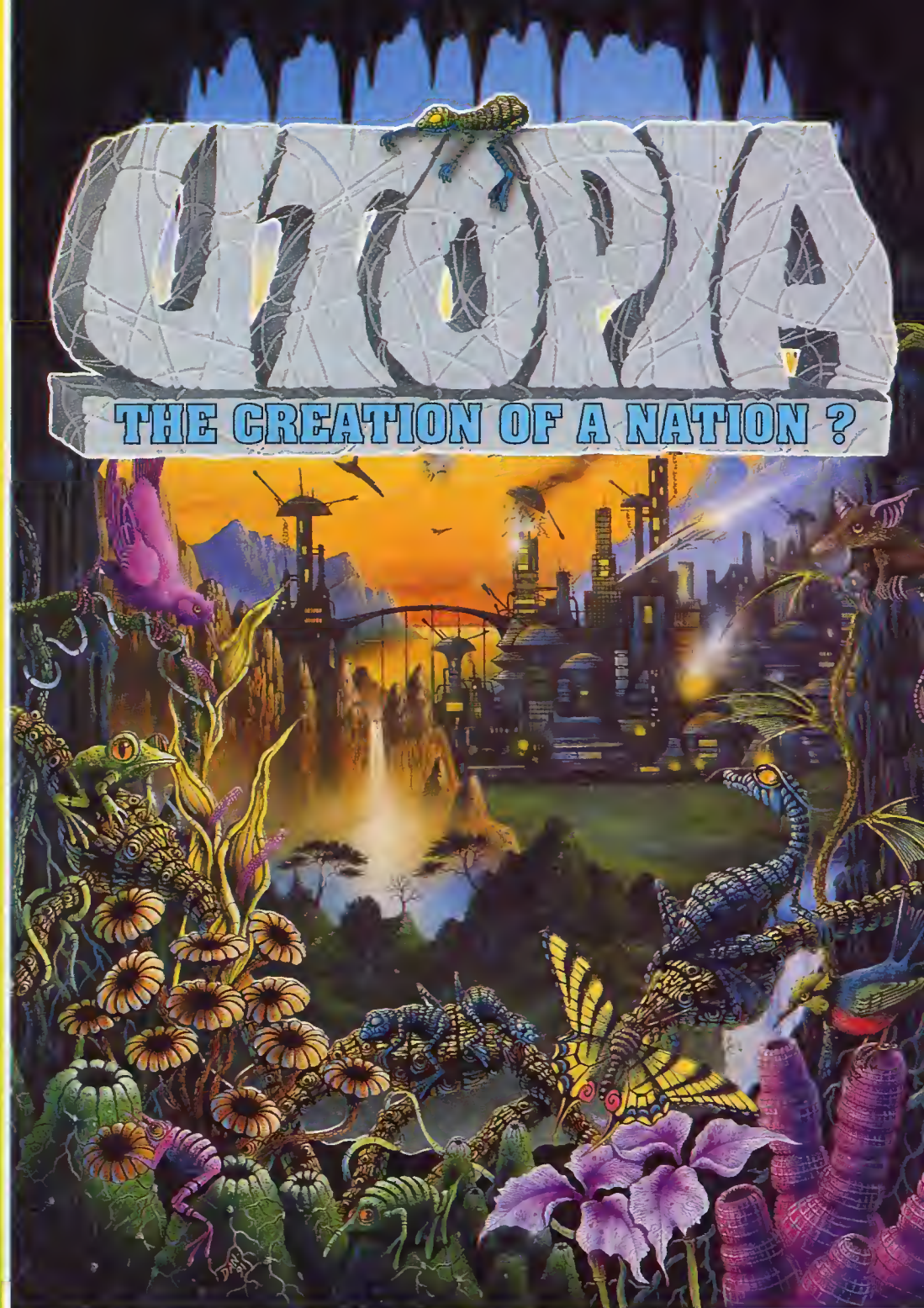
Photos de écran de plusieurs formats.



Utopia dans le  
magazine  
"Joystick"



**92%**  
dans le numéro de  
Septembre de Joystick.



*Pouvez-vous créer l'Utopia? Une question à laquelle vous allez maintenant pouvoir répondre.*

*Vous conduisez un groupe de colons sur une planète. Votre but est de créer la société parfaite, où tout le monde a une qualité de vie de 100%. Vos dépenses vont-elles aller à l'armement ou des usines de chars? La myriade de décisions à prendre est vôtre, et le fait qu'il y ait plus de dix races différentes d'extra-terrestres à attendre le moment opportun pour éliminer la colonie ne devrait qu'accélérer le processus de prise de décisions. Un jeu contrôlé par icônes, avec un environnement isométrique en 3-D, Utopia innove dans le domaine des jeux d'ordinateur.*



**Disponible sur: PC (1992),  
AMIGA & ATARI ST/STE.**

Gremlin Graphics Software Ltd.,  
Carver House, 2-4 Carver Street,  
Sheffield S1 4FS.





# FORMULA ONE GRAND PRIX

**L**a première fois que nous vous avons présenté Grand Prix, il était encore à un stade peu avancé (voir Joystick n°16). Considéré comme un des gros titres de Microprose pour cette fin d'année, Grand Prix était l'attraction n°1 au stand de cette société. Au vu de la version la plus récente que nous ayons pu voir, cette

de F1 dans le monde. A chaque départ, 26 voitures vont se disputer la victoire et ce, sur 16 circuits internationaux. On retrouve des circuits célèbres tels que Magny Coeurs (France), Silverstone (GB), Hockenheim (RFA), Monza (Italie), Monaco et Interlagos (Brésil). Précisons que tous les circuits présents dans le jeu sont des fi-

dèles reproductions des originaux. De même, les écuries participantes porteront des labels prestigieux comme Williams, McLaren, Ferrari, Ligier, etc. Véritable simulation, Grand Prix vous confrontera aux problèmes de pilotage d'une F1, consommation d'essence, usure des pneus, intempéries, etc. A tout moment de la course, vous serez en contact radio avec votre équipe du pit stop. Des systèmes électroniques placés en divers endroits de la voiture peuvent détecter toutes les anomalies et vous prévenir ou vous recommander un arrêt au pit stop. Par exemple, vos ingénieurs peuvent constater que votre conduite consomme trop de kérosène. Chaque bolide possède ses propres caractéristiques et performances, ces données sont basées sur celles des vrais bolides de la saison 90-91. Trois modes de jeu sont au menu: l'option entraînement, option course sur un circuit de votre choix ou championnat du monde. Vous devrez lutter pour obtenir la pole position, gagner les courses ou, au moins, vous placer pour marquer des points pour le titre de champion du monde. Sortie prévue en novembre sur ST,



simulation de course de F1 se présente bien. Programmé en 3D par Geoff Crammond (auteur de Sentinel et Stunt Car), Grand Prix vous propose de participer aux plus grandes courses



**MICRO PROSE**



do  
s  
s  
i  
e  
r  
c  
o  
o  
r  
s



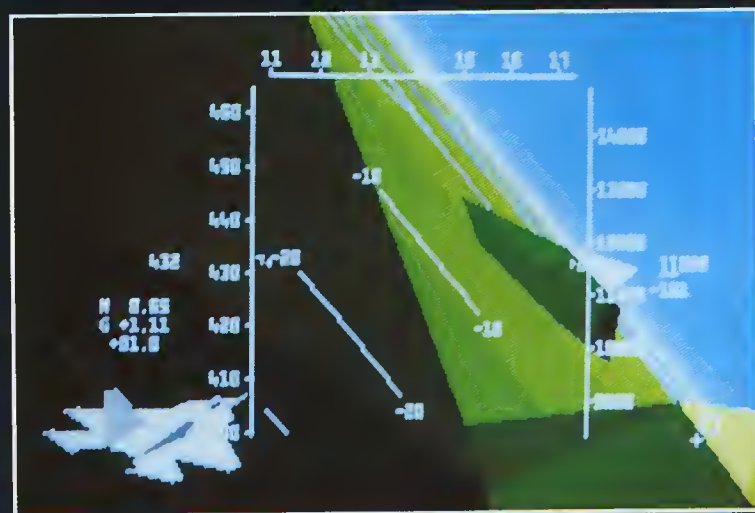
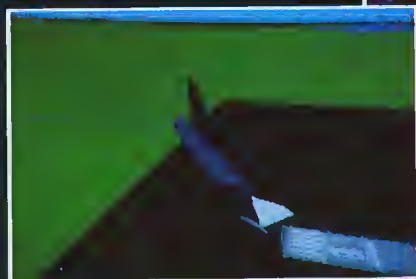
# CIVILIZATION

**C**a fait des mois que nous attendons ce logiciel qui sera probablement aussi prenant que *Sim City*, *Sim Earth* et *Railroad Tycoon*. Une partie de *Civilization* commence quatre mille ans avant J.-C. Le joueur doit développer une civilisation entière à partir d'une petite tribu de nomades. Au fur et à mesure que votre peuple se développe, vous envoyez des petits groupes d'explorateurs afin de découvrir d'autres peuples, territoires et commerces. Votre succès dépend de votre aptitude à traiter les problèmes économiques, politiques et militaires. L'objectif du jeu: survivre le plus de temps possible (6000 ans au maximum). Sortie prévue sur PC (cet automne).



## ADVANCE TACTICAL AIR COMMAND

**S**cénario d'anticipation pour cette simulation de vol/stratégie. Dans un futur proche, les caïds de la drogue colombienne deviennent si puissants que la violence et la corruption sont devenues monnaie courante dans toutes les plus grandes villes du monde. Le gouvernement des USA vous nomme à la tête d'une brigade d'intervention rapide. Deux cent cinquante agents secrets travaillent sous votre commandement et vous disposez de quatre chasseurs/bombardier (F-22), de deux hélicoptères et d'une base secrète en Colombie. Votre tâche consiste à démanteler le cartel de la drogue constitué par cinq caïds. Un jeu en 3D qui allie le plaisir d'une simulation de vol et d'une aventure/stratégie. Sortie prévue sur PC, Amiga et ST (début 92). Les photos d'écrans sont celles de la version PC.



**PRE  
VIEW**





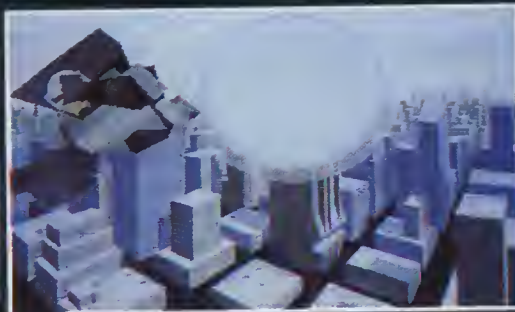
# ROBOCOP 3

**A**près Terminator 2, Robocop 3 sera vraisemblablement le prochain film qui va faire bouger les foules! Et si ce dernier est aussi fort que Terminator 2 (j'ai eu la chance de le voir), je réserve dès maintenant une place pour la projection du film (en avant-première, évidemment) car croyez-moi, ça va certainement déménager! Pour notre plus grand plaisir, l'homme-robot sera également sur nos petits écrans dans un jeu qui, lui aussi, fera probablement un tabac à sa sortie. Robocop 3, le jeu, est programmé par Digital Image Design à qui l'on doit F 29 Retaliator. Doté de graphismes

en 3D, Robocop 3 s'inspire librement du scénario du film. Le jeu se divise deux parties: la partie aventure et la partie arcade. Le jeu d'aventure, qui suit grossièrement, le scénario du film, comporte d'importantes séquences d'arcade.

La partie se déroule comme une histoire en plusieurs actes, où le joueur n'intervient que pendant les séquences d'arcade. Selon les choix du joueur, l'aventure prend des tournures diverses. Au début du jeu, le joueur apprend que l'OCP (Omni Consumer Product), la société créatrice et propriétaire de Robocop, vient d'être achetée par des japonais: La puissante Kanemitsu Corporation. La ville de Detroit connaît une recrudescence de la délinquance. L'OCP

décide de poursuivre le projet de leurs prédécesseurs, la construction d'une nouvelle ville nommée Delta City. Afin de minimiser leurs frais d'entretien qui leur coûtent des millions, l'OCP entreprend de "nettoyer" la partie la plus ancienne de Detroit en expulsant ses habitants. Mais les méthodes des sbires (des mercenaires, les Rehabilitation Officers) de l'OCP sont expéditives et très violentes. Les habitants s'organisent et se défendent avec les moyens dont ils disposent. Tout au long de la partie, Robocop aura le choix entre poursuivre la campagne de l'OCP et







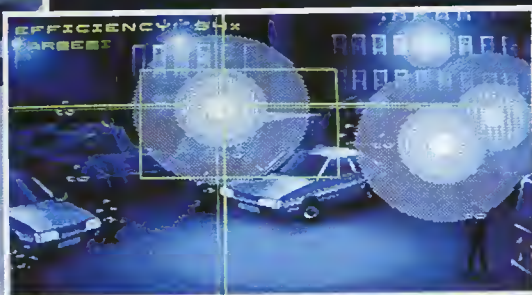
## PREVIEW

combattre les résistants ou se joindre à eux. Dans ce cas Robocop devient l'ennemi public numéro un et devra, à un certain moment du jeu, affronter le nouveau robot de l'OCP: le ninja Otomo. La partie arcade reprend les différentes séquences d'action de la partie aventure. Mais ici, chaque séquence est considérée comme un jeu à part entière que le joueur peut pratiquer à sa guise. La première séquence vous place au volant d'une voiture de police et vous avez pour mission d'appréhender des voleurs de voitures. Vous évoluez dans les rues de la ville de

Detroit, le tout servi par des graphismes vectoriels. La deuxième séquence est un combat de rue où Robocop doit neutraliser des punks. La troisième partie confronte Robocop à l'épineux problème d'une prise d'otages. Vous avez pour mission de sauver les otages et éliminer les terroristes. La quatrième séquence est, sans aucun doute, la plus spectaculaire! Robocop, équipé d'une sorte de jetpack (gyropack) et d'un bras-canon, vole comme Superman et affronte des blindés! Le système de jeu vous autorise des angles de vue variés (à travers les

yeux de Robocop ou caméras baladeuses). L'avant-dernière section vous oppose dans un combat singulier à Otomo le robo-ninja.

Et si vous aimez vous en mettre plein la tronche avec un copain par combattants interposés, la sixième séquence vous conviendra. Chaque joueur contrôle un robot-ninja Otomo et doit "descendre" son adversaire. Robocop 3 est graphiquement impressionnant et l'utilisation de la 3D lui donne un cachet particulier. Vous aurez un test complet lors de sa sortie en décembre sur ST et Amiga. Une version PC est prévue.



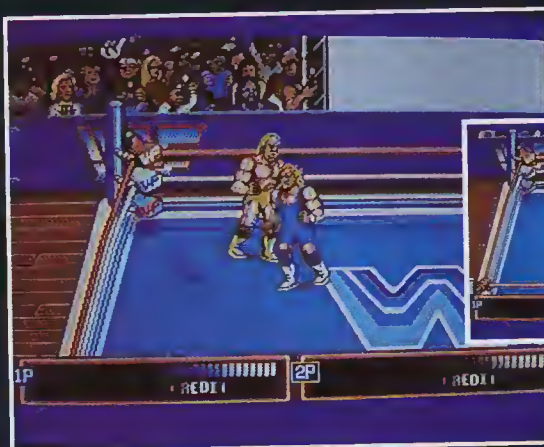
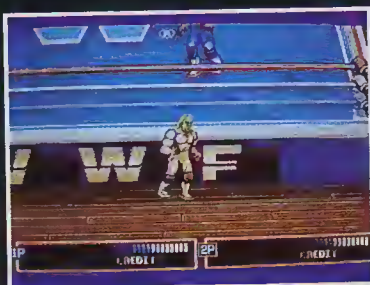


# WWF LES SUPERSTARS DU CATCH



**C** a y est! Les gros plein-de-soupe et les montagnes de muscles du catch débarquent sur ST et Amiga. Vous allez enfin pouvoir distribuer des manchettes et placer des clés sur les articulations de vos adversaires. Le joueur pourra contrôler des stars telles que Hulk Hogan ou le British Bulldog. Chaque catcheur possède ses propres coups et le

même look que vos idoles des Superstars du Catch. On retrouve toutes les séquences qui font le succès de l'émission télé. Combats, grimaces, vol planés par-dessus le ring et distribution de pruneaux en dehors du ring. Jouable en solo ou à deux, WWF promet des moments de foudres et de dévouement! Sortie prévue cet hiver.



**C** e coin-op qui a été le n°1 aux USA en 1990 vient d'être adapté sur micro. Smash TV est un jeu télévisé futuriste où les candidats participent pour y gagner une immense fortune ou... y laisser leurs vies. Équipé d'armes très sophistiquées, vous pénétrez dans une arène où des monstres vous attendent pour des combats "au finish". Vos ennemis surgissent de partout, par vagues et tentent de vous descendre.

Ici, il ne s'agit pas d'attaquer mais de survivre! Parmi vos armes se comptent des grenades, des bombes à retardement et des canons à tirs multi-directionnels. Cinquante niveaux sont à sécuriser dans Smash TV qui est jouable en solo ou à deux. Sortie prévue vers la fin de cette année sur Amiga (en 32 couleurs) et ST sous le label Ocean.

## SMASH T.V.





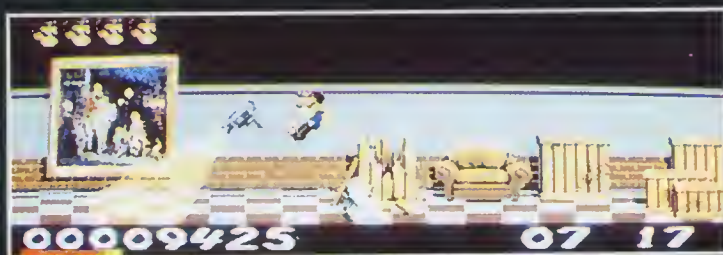


# HUDSON HAWK

Les bandits de grande classe ont toujours fasciné le public. Les producteurs de films l'ont très bien compris puisque le cinéma nous fait régulièrement vivre les exploits de ses "héros". Les titres les plus connus sont Arsène Lupin, Le Gentleman de Londres (avec Warren Beatty), L'affaire Thomas Crown (Steve McQueen) et Robin des Bois (Errol Flynn, Kevin Costner). Bruce Willis rejoint cette prestigieuse liste en personnifiant un nouveau gentleman cambrioleur: Hudson Hawk! C'est le meilleur cambrioleur du monde! Et c'est également le bandit le plus fou de la planète. Lassé par les "casses" classiques, Hudson n'a rien trouvé de mieux que de se lancer dans une entreprise quasi-impossible: cambrioler l'inaccessible trésor du Vatican. Sur micro, Hudson Hawk (le jeu) suit assez fidèlement le déroulement du film et prend la forme d'un jeu d'aventure/arcade. Trois immenses niveaux vous attendent avec des alarmes à déjouer, des combinaisons de coffres-forts à trouver et des coups de poings à distribuer. Magistralement réalisé, Hudson Hawk étonne par le comique des



situations, le beau "coup de crayon" des graphistes et l'excellente animation du jeu. En outre, j'ai pu vérifier l'extrême maniabilité du jeu qui, allée à l'animation, donne un rythme élevé au jeu. Sortie prévue sur Amiga et ST en novembre (label Ocean).



**PRE  
VIEW**



# KGB

## REPORTAGE : MOULINEX

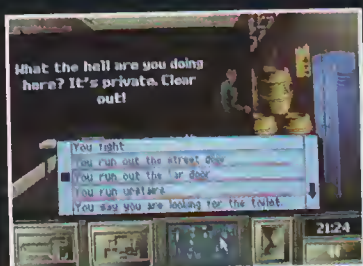
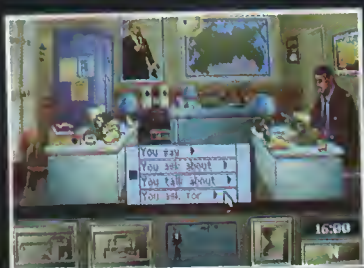
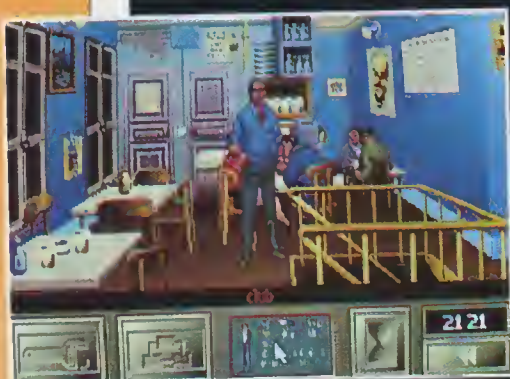
**C'est dommage qu'on ne puisse pas encore faire clignoter les pages des magazines. Ça permettrait d'attirer l'attention du lecteur lorsqu'un événement de la plus haute importance se prépare chez Virgin, par exemple.**

**T**andis que le KGB, le vrai, est en passe d'être aussi radicalement réformé que le fût la vie de 17 millions de personnes après un mois d'octobre plein de promesses jamais tenues, KGB, logiciel capital, s'apprête à faire une entrée remarquée. Je ne sais pas si on en

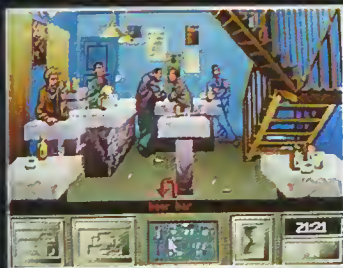
parlera encore dans 70 ans mais puisqu'on évoque la révolution, sachez que ce jeu édité par Virgin en est une, de révolution, justement. Passons sur le scénario, à tel point complexe que tous les numéros de Joystick depuis sa création ne suffiraient pas à le contenir. Sachez seulement que vous allez incarner dans ce jeu un lieutenant du septième bureau, une branche du KGB chargée de surveiller les étrangers résidents en URSS et les Russes étant en contact avec eux. Très vite, vous serez confronté à différents problèmes et devrez naviguer en eau trouble afin

— entre autres — de déjouer les plans d'un groupuscule stalinien projetant d'assassiner Gorbatchev.

Naturellement, pour que ce type de jeu soit intéressant, il faut que l'ambiance soit particulièrement bien rendue. Virgin a réussi ce tour de force puisque KGB permet au joueur de rencontrer des dizaines de personnages ayant chacun une personnalité, des motivations, des façons d'agir qui leurs sont propres. Les mondes virtuels dont on nous rebat les oreilles depuis des mois s'attachent au monde "physique"; KGB, va plus loin et affine le concept à tel point



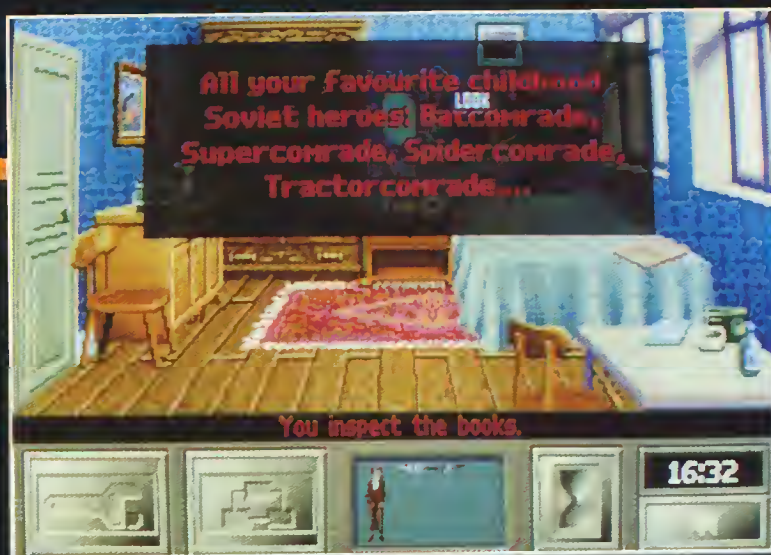




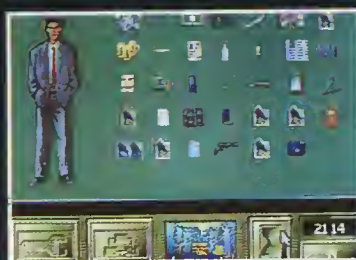
qu'on peut parler de sentiments virtuels. Ne croyez pas cependant que le jeu se résume à cette simple prouesse. Le graphisme (PC, cela va de soit), bénéficiant d'une technique de programmation extraordinaire va permettre au joueur d'agir avec son environnement. Chaque écran est constitué en réalité d'une infinité d'objets auxquels sont assignées des actions accessibles sur plusieurs niveaux. Par exemple, on pénètre dans une pièce occupée par un homme et une femme en train de travailler. Au premier niveau (comme dans la réa-

lité) on peut seulement interagir avec l'environnement immédiat: questionner, donner un ordre, attaquer, etc. Si l'on choisit de demander quelque chose, on passe alors au niveau suivant de l'arborescence qui offre de nouvelles options découlant de l'action précédente. Intérêt: le jeu est très simple à manier puisque les actions possibles sont écrites sous forme d'ordres mais du fait de l'arborescence faisant apparaître les possibilités seulement lorsque le joueur a mis le personnage sur la voie, on progresse comme dans la réalité en "réajustant" à chaque fois les ordres. De même, les dialogues disposent d'arbres permettant d'avancer dans la discussion par l'emploi de phrases successives (principe de la maïeutique).

Dès que le jeu commence, le logiciel inscrit dans une fenêtre ce que fait le joueur. Il ne s'agit pas ici d'un stupide listing énumérant les ordres et leurs conséquences (vous voyez une porte



ronde et verte, vous allez à l'est, etc.) mais d'un véritable roman. A tout moment, il est possible de relire l'aventure depuis le début et une option permet même d'imprimer le résultat. On connaissait les livres à jouer, voilà le premier jeu qui génère un livre.



# PREVIEW



# L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran  
du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

M I C R O



Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8-bits ou 16-bits ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV,... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit où faire des affaires : L'allée des discounters fous, La braderie de cartouches. Les domaines publics...

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec,... Toutes les

grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.

  
**VILLAGE CD**

CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD  
PHOTO, CD VIDÉO : TOUTE LA  
TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE  
QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel : 43 44 35 97 Fax : 46 28 89 04



DANBOSS

DANBISS



# JEUX CRACK

## VEINARDS!

**GAGNEZ  
JUSQU'A  
1000 F**

**PAR CHÈQUE, EN  
VOUS ENVOYANT VOS  
PLANS, SOLUCES,  
LISTINGS OU TRUCS  
ASTUCES**

**S'ils sont publiés**

Une seule adresse : JOYSTICK  
JEUX CRACK

103 boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

Salut les school men,

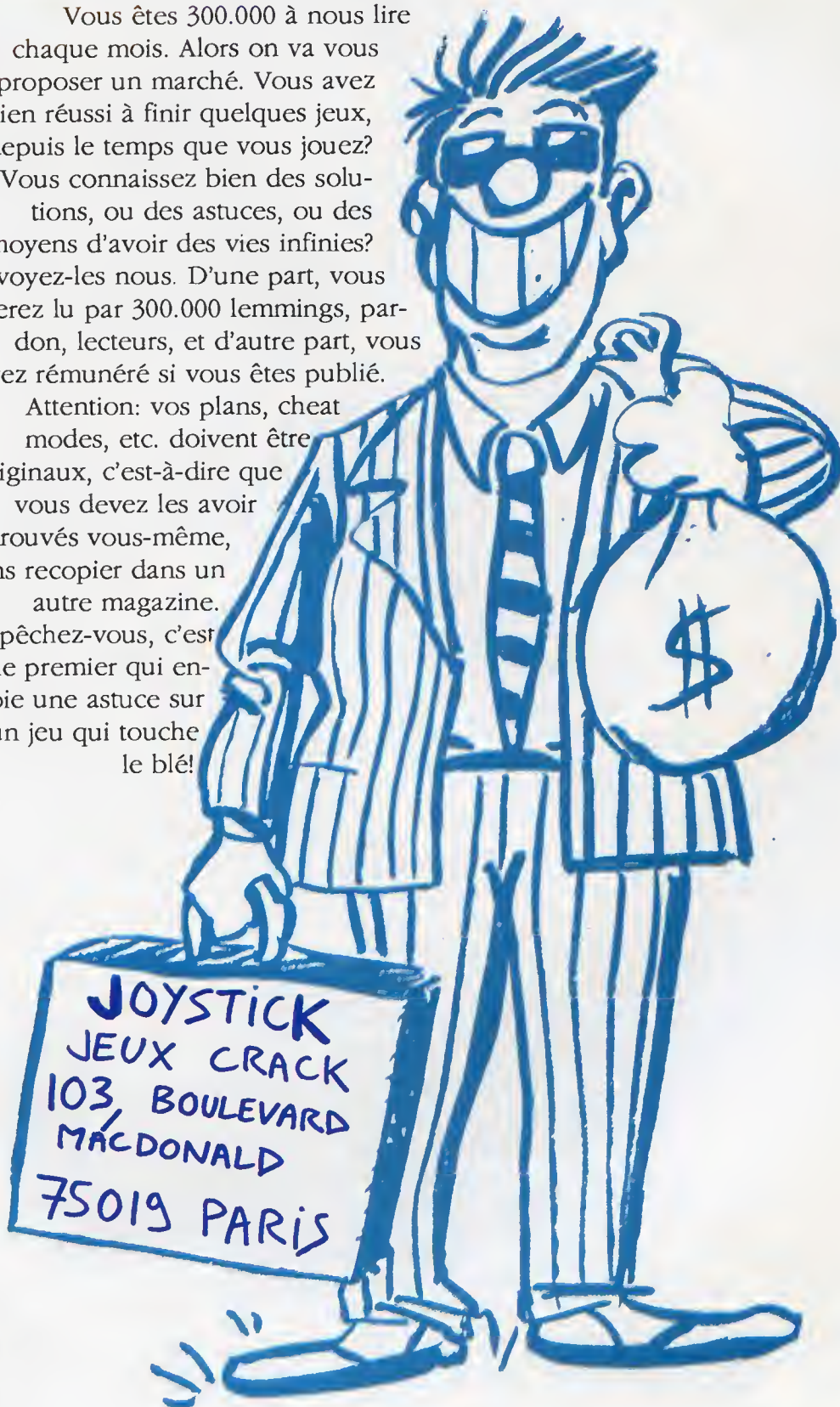
Bon... C'est vrai, y a un peu moins d'astuces que d'habitude! Et vous savez pourquoi? ben, Danbiss est retourné au bahut après avoir glané plus de 2 mois en vacances... Il s'était dit "Euh, j'ai bien le temps de démarrer... Et puis il a fallu acheter les cahiers, les livres, l'agenda etc... Tiens à propos de l'agenda, promis on vous le fait pour la rentrée prochaine. En attendant, promis, juré, craché le mois prochain il y aura des tonnes d'astuces.

Ave, et que la rentrée vous soit douce et légère.

**CE MOIS-CI  
UN SUPER JACK'S POKE  
DE 10300F**

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié.

Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!





## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN "nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

## METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche à suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk à modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes 00 à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4000", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.

- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

## METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.

Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2000 et &4000, appuyez sur \*
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)
- Si, après un poke entre &2000 et &4000, vous avez un poke entre &0000 et &2000, appuyez à nouveau sur \*
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.



# JEUX... CRACK AMSTRAD

## AFTER THE WAR

(Partie I)

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 41,74,35,18,97 et remplacez le 35 par 00.

Ou rendez-vous à la piste 11, secteur C6 à l'adresse 12 et mettez un 00 à la place de 35.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets D6,02,32,3C et remplacez le 02 PAR 00.

Ou rendez-vous à la piste 13, secteur C2, adresse 12 mettez un 00 à la place du 02.  
(MAX)

## AFTER THE WAR

(Partie II)

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des vies infinies:  
POKE &8049,0

Pour avoir du temps infini:  
POKE &9C5C,0  
(MAX)

## LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Choix du nombre de concurrents:  
POKE &4178,(1-10)  
(MAX)

## LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Choix du nombre de concurrents, recherchez les octets 3E,10,32,3A,04 et remplacez le 10 par le nombre (1-10).

Ou rendez-vous à la piste 17, secteur 43 à l'adresse 178 et mettez un nombre (1-10) à la place de 10.  
(MAX)

## CHAMPIONSHIP JET SKI - HARD

Compil QUATTRO SIX

Pour changer de tableau systématiquement:  
POKE &68B3,0  
POKE &68D6,0  
(the PUNISHER)

## SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets D6,01,27,77 et remplacez le 01 par 00.  
(MAX)

## FRANKENSTEIN JUNIOR

Compil QUATTRO ONE

Pour avoir des cœurs infinis:  
POKE &5B51,0  
(the PUNISHER)

## OLLI & LISSA 3

Compil QUATTRO ONE

Pour avoir du temps et des vies infinis:  
POKE &40A7,&18  
POKE &40A8,1  
(the PUNISHER)

## LITTLE PUFF

Compil QUATTRO ONE

Pour être invulnérable:  
POKE &1152,&18  
POKE &1153,&07  
(attention aux fosses!)  
(the PUNISHER)

## GRAND PRIX SIMULATOR 2

Compil QUATTRO SIX  
et QUATTRO NINE

Pour avoir 99 secondes à chaque course :  
POKE &44D5,&3E  
POKE &44D6,&39  
POKE &44D7,&32  
POKE &44D8,&7F  
POKE &44D9,&41  
(the PUNISHER)

## MONTE CARLO CASINO

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir de l'argent infini:  
POKE &1E6B,&C9  
(the PUNISHER)

## BMX FREE-STYLE

Compil QUATTRO FOUR

Pour être toujours qualifié:  
POKE &14E4,&18  
(the PUNISHER)

## ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir des balles infinies:  
POKE &415,0  
(the PUNISHER)

## ATV

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir du temps infini:  
POKE &4C01,0  
(the PUNISHER)

## ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS

Pour avoir de l'énergie infinie (elle diminuera indéfiniment):  
Rechercher la chaîne 3A 53 BF B7 28 et remplacez-la par 3A 53 BF B7 18 ou allez à la piste 7 , secteur &21 , adresse &92 : remplacer le &28 par &18 (la recherche et le patch s'effectuent sur la FACE B!)  
(the PUNISHER)

## CHAMPIONSHIP JET SKI - EASY

Compil QUATTRO SIX

Pour changer de tableau systématiquement:  
POKE &686D,0  
POKE &6890,0  
(the PUNISHER)

## MIG 29

Compil QUATTRO FIVE

Pour avoir des vies infinies:  
POKE &8C8,0  
(the PUNISHER)

## SUPERTANK

Compil QUATTRO FIVE

Pour avoir des vies infinies:  
POKE &37F6,0  
(the PUNISHER)

## ITALIAN SUPERCAR

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies:  
POKE &17C8,0  
(the PUNISHER)

## TWIN TURBO V8

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir du temps infini:  
POKE &A55D,0  
Pour avoir des vies infinies:  
POKE &1BEE,0  
POKE &1BEF,&18  
(the PUNISHER)

## POWER BOAT

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir 100 vies:  
POKE &883C,0  
(the PUNISHER)

## BRAINACHE

Compil QUATTRO SEVEN

Pour avoir des vies infinies:  
POKE &7315,0  
(the PUNISHER)

## MOTOCROSS SIMULATOR

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies:  
POKE &5C7,0  
POKE &D2B,0  
(the PUNISHER)

## ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS

Pour avoir de l'énergie infinie (elle diminuera indéfiniment):  
POKE &8092,&18  
(the PUNISHER)

## AFTER THE WAR

(Partie II)

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 35,C3,B4,7F et remplacez le 35 par 00.  
Ou rendez-vous à la piste 24, secteur C1 à l'adresse 0E1 et mettez 00 à la place de 35.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 00,B7,C8,3D,32,ED et remplacez le 3D par 00.  
Ou rendez-vous à la piste 25, secteur C6 à l'adresse F4 et mettez 00 à la place de 3D.  
(MAX)



# JEUX... CRACK AMSTRAD

## SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO

```
10 'vies infinies sur SCOOBY & SCRAPPY DOO
20 'version k7 (c) MAX & JOYSTICK MENSUEL
30 MODE 0
40 (TAPE:MEMORY &1AEF:DATA""):POKE &086C,0
50 FOR I=&100 TO &107:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 POKE I,A:NEXT POKE &986D,1:CALL &9800
70 DATA 3E,18,32,DC,6E,C3,60,80,00,00,00,00,00,00
```

## BACK TO THE FUTURE III

```
10 REM bidouille sur BACK TO THE FUTURE III
20 REM 1ère partie : vies infinies
30 REM 2ème partie : temps double
40 REM 3ème partie : vies infinies
50 REM 4ème partie : temps infini
60 REM bonjour a Y-ARGENT
70 REM (C) JOYSTICK - version DISK
80 MODE 1:FOR A=&A500 TO &A56C:READ A$
90 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
100 IF C<>1022 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
110 PRINT"1 - METTRE LA BIDOUILLE"
120 INPUT"2 - ENLEVER LA BIDOUILLE ? ",R
130 IF R=1 THEN POKE &A000,0:POKE &A001,&18
140 IF R=2 THEN POKE &A000,&35:POKE &A001,&C
150 F$="B":GOSUB 220:CALL &A500:GOSUB 180
160 F$="A":GOSUB 220:CALL &A531:GOSUB 180
170 RUN"disc
180 IF PEEK(&9000)<>1 THEN RETURN
190 PRINT"il y a un problème de face ou de disk !"
200 PRINT"on recommence ! (tapez sur une touche)"
210 CALL &BB06:RUN
220 PRINT"insérez votre original DEPROTEGE"
230 PRINT"FACE ";F$;" et appuyez sur une touche"
240 POKE &9000,0:CALL &BB06:RETURN
250 DATA CD,41,A5,11,00,01,3A,00,A0,0E,C4,47,DD,21
260 DATA A5,10,CD,4D,A5,11,00,04,3A,01,A0,0E,C7,47
270 DATA DD,21,38,10,CD,4D,A5,11,00,0B,3A,00,A0,0E
280 DATA C6,47,DD,21,BB,11,C9,11,00,15,3A,00,A0,0E
290 DATA C7,47,DD,21,63,11,CD,4D,A5,21,FF,AB,11,40
300 DATA 00,0E,07,CD,CE,BC,C9,21,00,10,DF,5F,A5,20
310 DATA 10,78,DD,77,00,DF,62,A5,20,07,C9,3C,C0,07
320 DATA 3F,C0,07,E1,3E,01,32,00,90,C9,00,00,00,00
```

## OUTBOARD

```
10 REM Invulnerabilite et bateaux infinis
20 REM Sur OUTBOARD Version Disk
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &6000:MODE 1
50 PRINT"1 > Mettre la bidouille
60 PRINT"2 > Enlever la bidouille
70 INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 70
80 PRINT"Insérer l'original de OUTBOARD..."
90 PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
100 A$="out1.bin":LOAD A$
110 IF ch=1 THEN b=0:c=&C9 ELSE b=&2D:c=&32
120 POKE &643F,b:POKE &6B8D,c:|ERA,A$
130 SAVE A$,b,&6270,&E90:RUN"disc
```

## GRAND PRIX SIMULATOR II (COMPI)

```
10 REM 99 secondes sur GRAND PRIX SIMULATOR 2
20 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &164:READ A$
50 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>7759 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,65,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,65,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,33,CD,7D
140 DATA 41,21,51,01,11,08,02,01,19,00,ED,B0,21,18
150 DATA 01,22,A9,01,22,F0,01,F3,C3,70,01,21,3E,39
160 DATA 22,D5,44,21,32,7F,22,D7,44,3E,41,32,D9,44
170 DATA C3,40,00
```

## CHAMPIONSHIP JET SKI SIM. (COMPI)

```
10 REM changement de tableau automatique sur
20 REM CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR - HARD
30 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
40 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&100 TO &157:READ A$
60 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>7430 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
100 CALL &100
110 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
120 DATA 11,58,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
130 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,58,01,11,0E,BC
140 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,32,CD,7D
150 DATA 41,21,4E,01,11,E8,01,01,0A,00,ED,B0,21,18
160 DATA 01,22,A9,01,F3,C3,70,01,AF,32,B3,68,32,D6
170 DATA 68,C3,FD,9F
```

## ITALIAN SUPERCAR (COMPI)

```
10 REM vies infinies sur ITALIAN SUPERCAR
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5791 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
200 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
210 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
220 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
230 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,31,CD,47
240 DATA 41,21,43,01,22,09,02,F3,C3,70,01,AF,32,C8
250 DATA 17,C3,ED,03
```



# JEUX... CRACK AMSTRAD

## ARKANOID II

(COMPILED)

```
10 REM Vies infinies sur ARKANOID 2 version Disk
20 REM Pour la compil MICRO CLUB No.1
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A041:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>7022 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A039,&3D
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A000
140 CLS:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
150 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,21,00,C0,54,5D,01,00,40
160 DATA ED,B0,C1,CD,18,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
170 DATA 3E,49,32,4F,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,90,16
180 DATA 08,1E,00,0E,04,E5,D5,C5,CD,66,C6,C1,D1,E1
190 DATA 3E,3D,32,18,92,CD,4E,C6,C9,00,00,00,00,00
```

## MIG 29

(COMPILED)

```
10 REM vies infinies sur MIG 29
20 REM version DISK - compil QUATTRO FIVE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6041 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,A4,41,3E,31,CD,5B
140 DATA 41,21,43,01,22,E9,01,F3,C3,70,01,AF,32,C8
150 DATA 08,C3,F0,02
```

## ITALIAN SUPERCAR

(COMPILED)

```
10 REM vies infinies sur ITALIAN SUPERCAR
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5791 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
200 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
210 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
220 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
230 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,31,CD,47
240 DATA 41,21,43,01,22,09,02,F3,C3,70,01,AF,32,C8
250 DATA 17,C3,ED,03
```

## MONTE CARLO CASINO

(COMPILED)

```
10 REM argent infini sur MONTE CARLO CASINO
20 REM version DISK - compil QUATTRO TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &155:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6558 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E
110 DATA BC,11,56,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22
120 DATA 0F,BC,3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,56,01
130 DATA 11,0E,BC,01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,98,41
140 DATA 3E,32,CD,4F,41,21,4E,01,11,E8,01,01,08
150 DATA 00,ED,B0,21,18,01,22,A9,01,F3,C3,70,01
160 DATA 3E,C9,32,6B,1E,C3,40,00
```

## OLLI & LISSA III

(COMPILED)

```
10 REM vies et temps infinis sur OLLI & LISSA 3
20 REM version DISK - compil QUATTRO ONE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &14B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5657 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4C,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4C,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,96,41,3E,33,CD,4D
140 DATA 41,21,43,01,22,BF,01,F3,C3,70,01,21,18,01
150 DATA 22,A7,40,C3,00,20
```

## CHAMPIONSHIP JETSKI SIMUL. (COMPILED)

```
10 REM changement de tableau automatique sur
20 REM CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR - EASY
30 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
40 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&100 TO &157:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>7289 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
100 CALL &100
110 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
120 DATA 11,58,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
130 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,58,01,11,0E,BC
140 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,31,CD,7D
150 DATA 41,21,4E,01,11,E8,01,01,0A,00,ED,B0,21,18
160 DATA 01,22,A9,01,F3,C3,70,01,AF,32,6D,68,32,90
170 DATA 68,C3,FD,9F
```



# JEUX... CRACK AMSTRAD

## ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir des balles infinies:  
POKE &415,0  
(the PUNISHER)

## ARKANOID

Compil Micro Club 1

Pour que le joueur 1 ait des vies infinies, faites POKE &02F3,0.

Pour que le joueur 2 ait des vies infinies, faites POKE &0374,0.

## ARKANOID II

Compil Micro Club 1

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &3318,0.

## BACK TO THE FUTURE 3

Pour avoir des vies infinies dans le niveau 1, faites POKE &1FA5,0.

Pour doubler le temps dans le niveau 2, faites POKE &1338,0.

Pour avoir des vies infinies dans le niveau 3, faites POKE &12BB,&B7.

Pour avoir du temps infini dans le niveau 4, faites POKE &2663,0.

(Carine & Nicolas)

## BUBBLE BOBBLE

Compil Micro Club 11

Pour que le joueur 1 ait des vies infinies, faites POKE &6D24,&A7.

Pour que le joueur 2 ait des vies infinies, faites POKE &6D85,&A7.

## ITALIAN SUPERCAR

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies:  
POKE &17C8,0  
(the PUNISHER)

## KICK OFF 2 (LIGUE)

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POKE &6902,0.

## KICK OFF 2 (COUPE)

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POKE &6702,0.

## LITTLE PUFF

Compil QUATTRO ONE

Pour être invulnérable:  
POKE &1152,&18  
POKE &1153,&07  
(attention aux fosses!)  
(the PUNISHER)

## MIG 29

Compil QUATTRO FIVE

Pour avoir des vies infinies:  
POKE &8C8,0  
(the PUNISHER)

## NARC

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 92 30 04 AF par 00 30 04 AF.

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 7E 15 3D par 7E 15 00.

Pour avoir des missiles infinies, remplacez les octets 17 A7 C8 3D par 17 A7 C8 00.

Pour choisir la mission de départ, remplacez les octets 31 32 19 3E 00 par 31 32 19 3E XX, avec XX compris entre 0 et 6.

(Carine & Nicolas)

## NARC

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &6290,0.

Pour avoir des balles infinies, faites POKE &3E9D,0.

Pour avoir des missiles infinies, faites POKE &3EC2,0.

Pour choisir la mission de départ, faites POKE &10CB,XX (XX entre 0 et 6).  
(Carine & Nicolas)

## OLLI & LISSA 3

Compil QUATTRO ONE

Pour avoir du temps et des vies infinies:

POKE &40A7,&18  
POKE &40A8,1  
(the PUNISHER)

## OUTBOARD

Pour être partiellement invulnérable, faites POKE &6B8D,&C9.

Pour avoir des bateaux infinies, faites POKE &643F,0.  
(Carine & Nicolas)

## PREDATOR 2

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &DE51,0.

Pour choisir le niveau de départ, faites:

POKE &FF18,niv

POKE &7090,&3E

POKE &7091,niv-1&

POKE &7092,&C3

POKE &7093,&3B

(niv compris entre 1 et 4)

(Carine & Nicolas)

## PEPITO AU MEXIQUE

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &0877,0

POKE &0D6F,0

POKE &0E70,0.

Pour choisir le tableau de départ, faites:

POKE &13CB,(35-tab),avec tab compris entre 1 et 34.

(Carine & Nicolas)

## POWER BOAT

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir 100 vies:

POKE &883C,0

(the PUNISHER)

## PREDATOR 2

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 33 95 D6 02 par 33 95 D6 00.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets C9 3E 01 32 83 F5 par C9 3E XX 32 83 F5, avec XX compris entre 1 et 4, puis remplacez les octets AF C3 3B 00 par 3E YY C3 3B, avec YY=XX-1.  
(Carine & Nicolas)

## RENEGADE

Compil Micro Club

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &0A22,&A7.

## SHADOW DANCER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3E 01 C9 AF par 00 3E 01 C9 AF.

Pour avoir la magie infinie, remplacez les octets 3D 32 D2 A7 par 00 32 D2 A7.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 3E 02 32 FE 87 par 3E XX 32 FE 87, avec XX compris entre 02 et 16.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &746,0.

Pour avoir la magie infinie, faites POKE &7C0,0.

Pour choisir le niveau de départ, faites:

POKE &0EEE,Niveau+1

(entre 02 et 16)

(Carine & Nicolas)

## SKULL & CROSSBONES

Pour avoir des vies et de l'énergie infinies, remplacez les octets 87 CE DD 35 par 87 CE B7 C9, puis remplacez les octets FD 7E 14 93 par FD 7E 14 C9.

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 2C 84 3E 01 par 2C 84 3E XX, avec XX compris entre 1 et 8.

(Carine & Nicolas)

Pour avoir des vies et l'énergie infinies, faites:

POKE &628B,&B7

POKE &628C,&C9

POKE &68B5,&C9.

Pour choisir le tableau de départ, faites:

POKE &0052,XX,avec XX compris entre 1 et 8.

(Carine & Nicolas)

## PEPITO AU MEXIQUE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 19 03 D6 03 par 19 03 D6 00, puis remplacez les octets 19 03 3D par 19 03 00, puis remplacez les octets 19 03 90 par 19 03 00.

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 4A 4B 4C 22 par 4A 4B 4C (35-tab), avec tab compris entre 1 et 34.

(Carine & Nicolas)

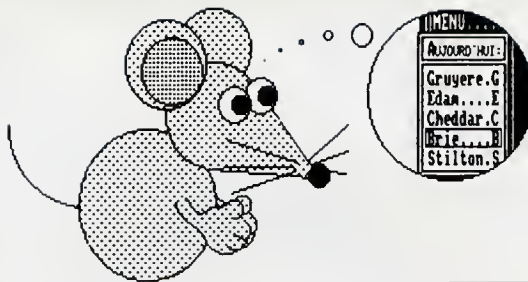


# DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA  
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

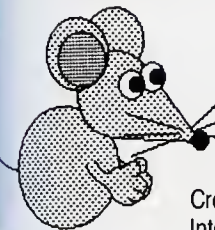
## EN EXCLUSIVITE :

MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR  
AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX  
PLANCHER !



PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128  
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

## OXFORD P.A.O.



Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page.  
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures,  
28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.  
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.  
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.  
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.

COMPATIBLE +

Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.

Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.

Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.

Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.

Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.

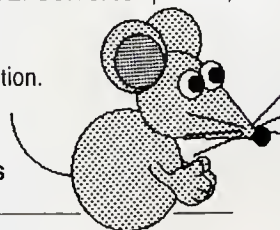
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128

(ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que .....

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

**250,00 FF** port compris



## BIG FLASHER

Plus de 200 Koctets de RSX et progiciels utilitaires en français, extrêmement simples à utiliser !.

Plus de 130 options d'exploration, édition, recherche, création, manipulation, information, compactage, formatage, archivage, copie, gestion d'imprimante, création de posters de 8 pages. programmation de touches, calculations, copies d'écrans, double PEEK, double POKE, tri de données, traceur, gestion de couleurs, input, call, analyses, etc.

Toutes les RSX peuvent être incorporées dans des programmes personnels. La plupart des options comportent un envoi facultatif sur imprimante. Compatible clavier, manette et souris AMX.

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

COMPATIBLE +

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que .....

(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

**200,00 FF** port compris

TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

## NEMESIS EXPRESS 4

Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?

Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous NEMESIS EXPRESS4...

NEMESIS EXPRESS 4 comprend 130 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !

NEMESIS EXPRESS 4 possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.

NEMESIS EXPRESS 4 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.

NEMESIS EXPRESS 4 est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !

COMPATIBLE +

NEMESIS EXPRESS4 détecte le compteur de vies des jeux pour modifications.

NEMESIS EXPRESS4 pour 464/664/6128 est en français. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

NEMESIS EXPRESS 4 (Disc 3") en français ne vaut que .....

(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 1500 cassettes avec NEMESIS EXPRESS

**200,00 FF** port compris

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) à :

## DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA

ANGLETERRE - Tél. + 44 - 291 625 780

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte).



Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !

Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + 44 291 625 780 de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.



# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

## METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

Le GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe '!'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN'. Après avoir mis la disquette\* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette\* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

\* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

## LES EDITIONNEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft..).

### - LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette\* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

### - ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de

secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'.

Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

### - DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrerez le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRGM". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.

Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.

Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.

Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').

Allez dans le menu écriture.

Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

### - MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette\* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Cela fait, vous sélectionnez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

### - DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patches du canard le plus bête. Pour vous en servir, suivez le guide...

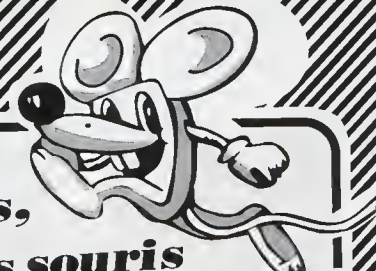
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette\* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE",

Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.

Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.

Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".





**"Quand les prix  
sont si bas,**

**les souris  
dansent!"**

## COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
ADICED TO FUN .....	192	192	192
Adventures Island - N. Zealand			
Bubble bubble			
ARNO COLLECTION .....	242		242
Arno Collection - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 2 .....	292		292
Arno Collection 2 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 3 .....	292		292
Arno Collection 3 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 4 .....	292		292
Arno Collection 4 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 5 .....	292		292
Arno Collection 5 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 6 .....	292		292
Arno Collection 6 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 7 .....	292		292
Arno Collection 7 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 8 .....	292		292
Arno Collection 8 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 9 .....	292		292
Arno Collection 9 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 10 .....	292		292
Arno Collection 10 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 11 .....	292		292
Arno Collection 11 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 12 .....	292		292
Arno Collection 12 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 13 .....	292		292
Arno Collection 13 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 14 .....	292		292
Arno Collection 14 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 15 .....	292		292
Arno Collection 15 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 16 .....	292		292
Arno Collection 16 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 17 .....	292		292
Arno Collection 17 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 18 .....	292		292
Arno Collection 18 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 19 .....	292		292
Arno Collection 19 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 20 .....	292		292
Arno Collection 20 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 21 .....	292		292
Arno Collection 21 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 22 .....	292		292
Arno Collection 22 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 23 .....	292		292
Arno Collection 23 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 24 .....	292		292
Arno Collection 24 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 25 .....	292		292
Arno Collection 25 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 26 .....	292		292
Arno Collection 26 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 27 .....	292		292
Arno Collection 27 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 28 .....	292		292
Arno Collection 28 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 29 .....	292		292
Arno Collection 29 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 30 .....	292		292
Arno Collection 30 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 31 .....	292		292
Arno Collection 31 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 32 .....	292		292
Arno Collection 32 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 33 .....	292		292
Arno Collection 33 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 34 .....	292		292
Arno Collection 34 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 35 .....	292		292
Arno Collection 35 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 36 .....	292		292
Arno Collection 36 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 37 .....	292		292
Arno Collection 37 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 38 .....	292		292
Arno Collection 38 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 39 .....	292		292
Arno Collection 39 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 40 .....	292		292
Arno Collection 40 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 41 .....	292		292
Arno Collection 41 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 42 .....	292		292
Arno Collection 42 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 43 .....	292		292
Arno Collection 43 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 44 .....	292		292
Arno Collection 44 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 45 .....	292		292
Arno Collection 45 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 46 .....	292		292
Arno Collection 46 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 47 .....	292		292
Arno Collection 47 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 48 .....	292		292
Arno Collection 48 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 49 .....	292		292
Arno Collection 49 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 50 .....	292		292
Arno Collection 50 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 51 .....	292		292
Arno Collection 51 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 52 .....	292		292
Arno Collection 52 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 53 .....	292		292
Arno Collection 53 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 54 .....	292		292
Arno Collection 54 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 55 .....	292		292
Arno Collection 55 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 56 .....	292		292
Arno Collection 56 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 57 .....	292		292
Arno Collection 57 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 58 .....	292		292
Arno Collection 58 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 59 .....	292		292
Arno Collection 59 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 60 .....	292		292
Arno Collection 60 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 61 .....	292		292
Arno Collection 61 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 62 .....	292		292
Arno Collection 62 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 63 .....	292		292
Arno Collection 63 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 64 .....	292		292
Arno Collection 64 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 65 .....	292		292
Arno Collection 65 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 66 .....	292		292
Arno Collection 66 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 67 .....	292		292
Arno Collection 67 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 68 .....	292		292
Arno Collection 68 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 69 .....	292		292
Arno Collection 69 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 70 .....	292		292
Arno Collection 70 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 71 .....	292		292
Arno Collection 71 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 72 .....	292		292
Arno Collection 72 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 73 .....	292		292
Arno Collection 73 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 74 .....	292		292
Arno Collection 74 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 75 .....	292		292
Arno Collection 75 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 76 .....	292		292
Arno Collection 76 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 77 .....	292		292
Arno Collection 77 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 78 .....	292		292
Arno Collection 78 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 79 .....	292		292
Arno Collection 79 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 80 .....	292		292
Arno Collection 80 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 81 .....	292		292
Arno Collection 81 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 82 .....	292		292
Arno Collection 82 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 83 .....	292		292
Arno Collection 83 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 84 .....	292		292
Arno Collection 84 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 85 .....	292		292
Arno Collection 85 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 86 .....	292		292
Arno Collection 86 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 87 .....	292		292
Arno Collection 87 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 88 .....	292		292
Arno Collection 88 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 89 .....	292		292
Arno Collection 89 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 90 .....	292		292
Arno Collection 90 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 91 .....	292		292
Arno Collection 91 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 92 .....	292		292
Arno Collection 92 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 93 .....	292		292
Arno Collection 93 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 94 .....	292		292
Arno Collection 94 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 95 .....	292		292
Arno Collection 95 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 96 .....	292		292
Arno Collection 96 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 97 .....	292		292
Arno Collection 97 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 98 .....	292		292
Arno Collection 98 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 99 .....	292		292
Arno Collection 99 - 1000 ans de l'histoire			
ARNO COLLECTION 100 .....	292		292
Arno Collection 100 - 1000 ans de l'histoire			

## LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONSTRUCTION KIT .....	375	450	375
3D MASTER GOLF .....	342		342
4 WHEELDRIVE .....	292		292
ALCAZAR .....	242	242	242
ARMOUR GEDDON .....	242		242
ATMOS .....	242		242
BALL GAMES .....	242	242	242
BARBARIAN 2 .....	242		242
BAT + CARTE .....	292	292	292
BATTLE ISLE .....	242	242	242
BATTLE OF BRITAIN .....	292	289	292
BEAST BUSTERS .....	242		242
BETRAYAL .....	292	242	292
BOOLY .....	242		242
CYBERCON DATA DISK .....	145	145	145
CAPTAIN PLANET .....	242		242
CAPTIVE .....	242	292	242
CASTLES .....	242	292	242
CENTURION .....	242	242	242
CHART ATTACK .....	292		292
CHUCK ROCK .....	242		242
CROISIEEep.un cadavre .....	242	292	242
CYBERCON 3 .....	242	292	242
DARKMAN .....	242	242	242
DEATH OR GLORY .....	242		242
DEMONIAC .....	242	292	242
DEMONIAC 2 .....	242		242
DUCK TALES .....	242	242	242
ELF .....	242	292	242
EUROPEAN superleague .....	242	292	242
F19 STUNT FIGHTER .....	282	382	282
F15 STRIKE EAGLE 2 .....	342	342	342
F23 .....	242	242	242
FIREBALL .....	242		242
FIREBALL 2 .....	242		242
FLIGHT TO SAMOURAI .....	242		242
FLIGHT TO INTRUDER .....	292		292
GAUNTLET 3 .....	192		192
GODS .....	292	292	292
GREAT COURTS 500 CC 2 .....	242	282	242
GREAT COURTS 2 .....	242	242	242
HARLEQUIN .....	252		252
HEROQUEST .....	242		242
HUNTER .....	242		242
J.V.HITE SNOOKER .....	292	242	292
KICK OFF 2 + SCENARIO .....	242	242	242
KNIGHTMAZ .....	242		242
KO 1 GOLF WHISTLE .....	125	125	125
KO 2 GIANT OF EUROPE .....	125	125	125
KO 2 RETURN TO EUROPE .....	125	125	125
KO 2 SWIER LUCK .....	125	125	125
KO WINNING TACTIC .....	125	125	125
LAST NINJA 3 .....	242	242	242
LEMMINGS .....	242	145	242
LEMMINGS DATA DISK .....	145		145
LIFE AND DEATH .....	242		242
LOGICAL .....	292		292
LOGIS TURBO CHAL 2 .....	252		252
M1 TANK PLATOON .....	342		342
MAGI TY .....	242		242
MAGIC POCKETS .....	242		242
MANCHESTER U.europe .....	242		242
MEGA FOOTBALLS .....	292		292
MI-LO MANIA .....	242		242
MERCS .....	242		242
MIDWINTER 2 .....	242		242
MIG29 SUPERFULCRUM .....	242	442	242
MONKEY ISLAND .....	292		292
MOONFALL .....	242		242
NAPOLEON 1 .....	292		292
NASKAR .....	289		289
NAVY SEALS .....	252		252
ORK .....	252		252
PANZA KICK BOXING .....	282	282	282
PEGASUS .....	292		292
PLOT OF PARADISE .....	242	292	242
PITFIGHTER .....	242	292	242
POPULUS 2 .....	292		292
PowerMonter .....	242		242
PREDATOR RANGER D DISK .....	145	145	145
PREDATOR 2 .....	242		242
RACE DRIVEN .....	242	292	242
RAILROAD TYCOON .....	242	342	242
REBELS OF ROMAN .....	242	342	242
R-TYPE 2 .....	242		242
ROBIN HOOD .....	242		242
ROBOCOP 3 .....	252		252
ROBOZONE .....	252	252	252
ROLAND .....	242		242
ROLLING RONNY .....	242	292	242
ROTATOR .....	242		242
RUGBY WORLD CUP .....	242		242
SARAKON .....	192	192	192
SHADOW DANCER .....	242		242
SHUTTLE .....	242	292	242
SIM CITY SERVICE 2 .....	292		292
SIM CITY + POPULUS .....	292	292	292
SIM EARTH .....	289	289	289
SKA OF THE DIE .....	242		242
SNOW BROSS .....	242		242
SPACE CRUSADE .....	252		252
SPEEDBALL 2 .....	242		242
STRATEGY .....	242		242
STORMCHASER .....	242		242
SUMMER CAMP .....	242		242
Super League Manager .....	242		242
SUPER MIGHTY GIANT .....	242		242
SUPER SPACE INVAD .....	242	292	242
SWIV .....	242		242
SWORD OF SAMURAI .....	292		292
TENTACAT .....	242		242
TEENI MAT OR 2 .....	242	292	242
THE BLUE MAX .....	292		292
THE SHOE PEOPLE .....	252		252
THE SIMPSONS .....	242	292	242
THE TITANS .....	242		242
TRACKSUIT MANAGER 2 .....	242		242
UTOPIA .....	292		292
VIDEO KID .....	252		252
VIKING CHILD .....	242		242
VROOM .....	242		242
WARLORDS .....	242		242
WARLOCK THE Avenger .....	242		242
WARZONE .....	242		242
WILD WHEELS .....	242		242
WING OR D .....	242	292	242
WONDERLAND .....	292		292
WORLD CLASS RUGBY .....	242		242
WRECKERS .....	242		242



# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## SWIV

Pour avoir des vies infinies, mettez le jeu en mode pause et tapez 'NCC-1701' puis la touche 'Return' (n'oubliez pas le tiret).

(LEVY Johan)

## ARMOUR GEDON

Si vous voulez faire un vrai carton sans vous fatiguer, allez au point (-11;-2). Vous flingueriez un beau paquet d'avions et d'hélicoptères ennemis. Prenez un hovercraft avec un laser, des roquettes, et des missiles 1r pour les intrus.

(KREBS Laurent)

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code pour la mission tapez à la place '8859', on vous redemande le code, tapez '1506' et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help' et l'énergie remonte même si la tortue est morte!!

(DALLONGEVILLE Christophe)

## METAL MASTERS

Au level 5, pour gagner de l'argent à volonté, il suffit de se faire toucher une fois par l'adversaire puis de taper sur F6. Vous aurez alors la possibilité d'aller faire le challenge, qui pourra vous rapporter sans problèmes, au minimum 10 000\$. Ce qui est beaucoup plus que le simple fait d'appuyer sur F6.

Ceci est aussi valable pour tous les niveaux à challenge, mais c'est tout de même le level 5 qui est le plus simple car il suffit d'envoyer des lasers sur l'adversaire pour ne pas se faire toucher.

(ROLAND Joachim)

## SCORPION

Pour obtenir 10 vies, dans le tableau des High-Scores, tapez 'IMPORTLIGHT'.

(EVRARD Jérémie)

## BOOLY

Voici les codes des 11 premiers niveaux:

Niveau 2: TABEB  
Niveau 3: TACEC  
Niveau 4: TADED  
Niveau 5: TAEED  
Niveau 6: TAFEF  
Niveau 7: TAGEG  
Niveau 8: TAIEH  
Niveau 9: TAIEI  
Niveau 10: TAJEJ  
Niveau 11: TAKEK  
Niveau 12: TALEL  
Niveau 13: TAMEM  
Niveau 14: TANEN

(CORITON Yannick)

## MIG 29 FULCRUM

Comment finir ce jeu?

Voilà l'attitude à appliquer lors des différentes missions.

1 - Blue Seasprite:

Volez à la base Harrier, détruisez les hangars et aussi tous les Harriers. Volez au dessus du sous-marin à basse altitude et détruisez-le. Si d'autre Harriers se présentent à votre gauche exterminatez-les puis retournez à la base.

2 - Yellow Dragon:

Volez jusqu'à la piste d'atterrissage chinoise la plus proche et faites exploser les hangars et les jets. Atterrissez maintenant pour faire le plein et vous réarmer. Décollez à nouveau et aller détruire les hangars de la seconde base chinoise. Atterrissez puis décollez à nouveau. Allez détruire le 4 tanks de la muraille de chine. Retournez à la base.

3 - White Pegasus:

Volez jusqu'à l'île et détruisez les raffineries. Continuez et faites exploser les derricks. Si vous voulez vous pouvez aussi détruire tous les autres navires et puits de pétrole.

4 - Red Witch:

Volez jusqu'au pont, détruisez l'emplacement SAM et les canons à tirs anti-attaque aérienne (tous). Ensuite faites exploser tous les bâtiments et les véhicules ennemis. Retournez à la base.

5 - Desert Strike:

Volez jusqu'à la base et détruisez les hangars ensuite les mirages. Faites exploser les canons et atterrissez pour faire le plein de carburant et d'armes. Décollez et dirigez-vous vers la seconde base aérienne ennemie située au nord-ouest de l'aire SAM. Détruisez les hangars et les avions adverses puis atterrissez sur la piste. Décollez de nouveau et dirigez-vous vers l'aire SAM. faites sauter tous les emplacements ennemis et l'usine nucléaire. Détruisez le pont, le fort du désert, les convois et la base pour obtenir un repos bien mérité.

(EVRARD Jérémie)

## VIZ

Tapez 'WHAT A LARGE OF BOLLOCKS' et vous aurez une surprise. Pour changer de niveau, utilisez les touches de '1' à '5'.

(EVRARD Jérémie)

## WIND SURF WILLY

Voici les différentes voiles qu'il faut choisir si vous voulez être toujours le meilleur:

W.1 : Kenya = Wave  
W.2 : Istanbul = Poweryibe  
W.3 : San Francisco = Wave  
W.4 : Antarctique = Racing  
W.5 : Hong-Kong = Poweryibe  
W.6 : Floride = Wave  
W.7 : Canada = Racing  
W.8 : Var = Poweryibe (pas de slalom)

W.9 : Australie = Poweryibe  
W.10 : Canaries = Wave  
W.22 : Ecosse = Racing  
W.12 : Hawaï = Wave  
W.13 : Japon = Poweryibe  
W.14 : Bretagne = Poweryibe  
W.15 : Bermudes = Wave

(MAGNON Jean-Christophe)

## DOUBLE DRAGON

Tapez pendant la page de présentation 'RU CALLING MY PINT A POFF' puis la touche 'Return'. Maintenant pendant le jeu, il vous suffira d'appuyer sur la touche 'Del' pour supprimer tous les ennemis présents sur l'écran.

(GOEMAN Olivier)

## THE NEW ZEALAND STORY

A la fin du niveau 2-1 au lieu de libérer madame Kiwi qui est prisonnière, passez par dessus (avec un ballon) et vous apercevrez un passage sur la droite de l'écran. Prenez-le, il vous conduit dans une petite salle. Tirer vers la droite, un passage apparaîtra pour vous enmener au niveau 3-4.

(CREUZEAU Julien)

## NORD ET SUD

Mettez l'année 1863 et vous disposerez de 4 hommes ce qui est nettement plus facile. Si vous choisissez l'option bateau procurez-vous le port à tous prix pendant le jeu et vous aurez des cargaisons de six hommes régulièrement. Attention dès que vous avez un homme et trois boulets à côté, le bateau ne livrera plus, déplacez le! Ne prenez surtout pas l'option indien, ils vous attaquent!!!

(VERVIN Eric)

## SUPER CARS II

Pour activer le cheat mode, tapez à la place du nom du joueur 1 '1 Walk the Hill' et 'Inwards' pour le joueur 2. (Attention aux majuscules!!!)

(ALBURQUERQUE Sébastien)

## S.C.I. (CHASE H.Q. II)

Tapez 'IN A GARDEN' pendant le jeu puis pour rajouter du temps, appuyez sur la touche 'T'.

(BAYLAC Denis)

## SUPER CARS II

Pour être bourré de fric recherchez les octets 3230 0000 48C1 D3B9 et remplacez-les par 4E71 23FC 000F 1B30. Si cela ne vous suffit pas pour aller à la fin de chaque niveau, remplacez les octets 0C79 0005 0001 9FEC 6526 et remplacez-les par 0C79 0005 0001 9FEC 6026.

(ALBURQUERQUE Sébastien)





# BASE 4

La micro facile

11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78.78
Centre Cial. BAB2	- 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade	- 65000 TARBES	62.51.36.13

## COMMODORE AMIGA 500

+ Extension mémoire :	<b>2790F</b>
Garantie 2 Ans	LIVRAISON CHRONOPOST 150 F.
Avec moniteur 1083 s :	<b>4390F</b>

## COMMODORE AMIGA 2000

+ moniteur 1083 s :	<b>6690F</b>
---------------------	--------------

## ATARI 1040 STF

+ Moniteur couleur SC1224	LIVRAISON CHRONOPOST 300F.
<b>EXCEPTIONNEL</b>	<b>3990F</b>

## ATARI 520 STE

Sans moniteur	<b>2490F</b>
ou	LIVRAISON CHRONOPOST 150 F.
Avec monit. coul. SC 1224 :	<b>3990F</b>

## ATARI MEGA STE 2

+ moniteur monochrome SM 124	<b>8990F</b>
------------------------------	--------------

## IMPRIMANTES

CITIZEN 120D	<b>1290F.</b>
CITIZEN 124D	<b>1990F.</b>

## AT 286 VGA COULEUR

### L'AFFAIRE DU MOIS

**PHILIPS  
PCD 204 C**

12 Mhz, 1Mo Ram, disque dur 40Mo (28Ms)  
1 lecteur 3"1/2 (1,44Mo), emplacement pour  
2ème lecteur, 2 slots longs (16 Bits) libres.  
Fourni avec Works II, Ms Dos 4.01, Pc Shell,  
installés sur disque dur. Utilisation Immédiate.  
+ 2 jeux + souris

**9990F**

**EN CADEAU**

Imprimante NMS 1433

200cps fonction parking (valeur 1590F)

**LIVRAISON PAR  
CHRONOPOST SOUS 24H  
DEPART TOULOUSE**

TOULOUSE 31000  
35, rue du Taur  
Demander Nicole  
62.27.04.38

**VENTE PAR  
CORRESPONDANCE**

+ de 100 titres  
sur votre Game Gear  
Adaptateur Master System Sega pour Game  
Gear, permet l'utilisation de toutes les  
cartouches Sega Master System  
sur la Game Gear

**290F**

## NINTENDO

<b>GAME BOY</b>	LIVRAISON CHRONOPOST 110F.	<b>599F</b>
-----------------	----------------------------	-------------

## SEGA

<b>GAME GEAR</b>	LIVRAISON CHRONOPOST 110F.	<b>999F</b>
------------------	----------------------------	-------------

## NEC SUPER GRAFX

La console **SUPER GRAFX**  
avec alimentation câble  
péritel, paddle + 1 jeu.

+ 2ème jeu "1941"

+ 2ème manette Ultimate arcade

(manche métal, fonctions de tir automatique  
réglables + ralentissement de l'action)

Manette Ultimate arcade seule :

**199F**

**PROMO  
1990F**

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
TEL : \_\_\_\_\_

### BON DE COMMANDE

### PRIX

.....	.....
.....	.....
.....	.....
*frais de port & d'emballage.....	.....

### FRAIS DE PORT :

\*Cartouches, disquettes  
et Consoles, accessoires  
EN COLISSIMO 48 H : 60,00 frs  
EN CHRONOPOST 24 H : 110,00frs  
\*Micro, imprimante, écran,chaque : 150,00frs  
Envoi groupé et étranger nous contacter.

### Total

Ci-joint mon règlement  
par:  
☐ Chèque ☐ Mandat  
Contre Remboursement  
+ 50F.

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30/09/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## CARTOON CAPERS

Pour tuer le chat de chaque scène, il suffit de se coller devant lui et de se baisser tout en tirant.

(POULET Christian)

## MIDWINTER II FLAMES OF FREEDOM

Pour éviter de perdre de l'énergie en se déplaçant, et par conséquent de devoir se reposer pendant des précieuses heures, usez et abusez du mode 'route automatique' : vous resterez en pleine forme même si vous courez pendant des kilomètres!

(NAPOLEON)

## U.N. SQUADRON

Dés que vous mourrez, appuyer sur le bouton de la deuxième manette et ainsi, vous pourrez continuer le jeu. Si vous jouez à deux, et si l'un meurt, appuyer également sur la deuxième manette, lorsque vous êtes au magasin; ainsi le deuxième joueur pourra encore avoir une vie.

(BOOK Boris)

## BUILDERLAND

Dés qu'on vous demande d'appuyer sur start, mettez l'autofire de votre joystick, vous verrez des chiffres défiler et arriver à 999, vous aurez alors 99 vies.

(GONÇALVES Louis)

## PREHISTORIK

Lors de la première page présentation, quand on voit Grawagars massacrer allégrement l'ours Wagows le gloubi-boulga et mascidocus, attendre que l'ordinateur chéri s'arrête de charger, puis tapez 'GRAWAGARS', puis frapper sauvagement la barre d'espacement. Et pour cheat moder à donf, lors de la seconde page de présentation, tapez 'CYBELE' puis défoncez le bouton de tir de votre joystick. Vous voilà avec 400 vies!

(RAMBERT Jérôme)

## BATTLE VALLEY

Pour avoir des vies infinies, tapez 'ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE'.

## TOTAL RECALL

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux à plates-formes, tapez pendant la présentation (celle où on voit schwarzounet!) 'LISTEN TO THE WHALES'.

## TOTAL RECALL

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux en voiture, tapez pendant la présentation (celle où on voit schwarzounet!) 'JIMMY HENDRIX'.

## BRAT

Voici les codes d'accès aux niveaux suivants:

Toy Land

- 1 - BISHIGMO
- 2 - MIHEMOTO
- 3 - SASUTOZO
- 4 - SUMATZEE

Park Land

- 1 - NOKITAGO
- 2 - ITSANONO
- 3 - MOZIMATO
- 4 - HOZITOMO

Moon Base

- 1 - MOKITEMO
- 2 - ZUMOHATO
- 3 - CHANASTU
- 4 - NAGAITSU

## CJ'S ELEPHANT ANTICS

Pendant la présentation tapez 'ITCHY ARSEHOLES', vous aurez alors des vies infinies.

## DEATH TRAP

Faites un High-Score et tapez "GIRLS" à la place de votre nom. Pendant le jeu, les touches F6 F7 F8 rempliront vos pots de potion pour acheter des armes.

(Sébastien BESTEIRO)

## BACK TO THE FUTURE III

Voici quelques cheat mode pour accéder aux différents niveaux:

Niveau 1:

ROTTEN CHEAT

Niveau 2:

LOUSY CHEAT

Niveau 3:

LOW DOWN CHEAT

## GALAXIE FORCE

Pour aller directement à la fin des tableaux, tapez pendant la présentation 'DONKEY' et pendant le jeu appuyez sur la touche 'F3'.

## TOKI

Pour avoir des crédits infinis, tapez 'KILLER'. Vous pouvez aussi changer de niveau en utilisant les touches de fonctions.

## LOGICAL

Pour choisir votre niveau, tapez 'ELO WANTS' suivi du niveau désiré.

## KARATE KID II

Pour changer de tableau, tapez à la place de votre nom dans les High-Scores 'MYAGI'. Maintenant il vous suffit de presser la touche 'P' pendant le jeu.

## JUDGE DREDD

Pour changer de tableau, tapez lorsque l'ordinateur vous demande votre 'log': 'Dredd' puis 'BRUCKEN PLAYING HERO QUEST'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help'.

## SHADOW DANCER

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant le jeu (en mode pause) 'GIVE ME INFINITY'.

## F 19 STEALTH FIGHTER

Pour ce truc, il vous faut éditer la disquette de sauvegarde des pilotes.

Pour chaque pilote, on dispose ainsi de quelques rangées de chiffres dont voici l'explication : Le 2ème chiffre est le numéro du pilote (son emplacement dans la liste).

Du 3ème au 26ème chiffre, il s'agit du nom du pilote (en hexadécimal bien sûr).

Le 33ème et le 34ème chiffres représentent le grade du pilote dont 00 pour lieutenant seconde classe, 01 pour lieutenant première classe, 02 pour capitaine, 03 pour major, 04 pour lieutenant colonel, 05 pour colonel et enfin 06 pour brigadier général.

Le 36ème chiffre est le nombre de vos médailles PM.

Le 38ème chiffre est le nombre de vos médailles AM.

Le 40ème chiffre est le nombre de vos médailles DFC.

Le 42ème chiffre est le nombre de vos médailles SS.

Le 44ème chiffre est le nombre de vos médailles AFC.

Le 46ème chiffre est le nombre de vos médailles OMCH.

Le 47ème et le 48ème est le total de la meilleure mission.

Le 49ème et le 50ème le total de la dernière mission.

Le 55ème et le 56ème représentent le nombre de mission.

Et enfin, le 80ème est l'état du pilote dont 00 pour actif, 01 pour "retired" et 02 pour "kill in action".

A vous maintenant de vous créer votre propre personnage...

(Philippe KUCKLY)





Grand choix de  
**MICRO - CONSOLES - JEUX**

# AMIGA

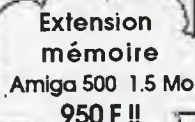
**NOUVEAU**  
**AMIGA 500 PLUS**  
**1 Mo Chip RAM**  
**Workbench 2.4**  
**3.290 F**

+ Péritel .....	<b>2.790 F</b>
+ Péritel + Extension .....	<b>2.990 F</b>
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S .....	<b>4.790 F</b>
+ Moniteur Coul. Stéréo 1083S + Extension..	<b>4.990 F</b>

Amiga 500 + Moniteur Couleur 1083S + Extension  
+ Lecteur 3 1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3 1/2  
**5.190 F**

+ Joystick.....	5.290 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S + Joystick..	6.990 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.790 F
A2000+Monit. 1083S+2ème Lect. int.+ joyst.	7.490 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S.....	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S .....	2.190 F

Commodore  
**CDTV**  
**+ 5 CD**  
**6.590 F**



**Nouveau Service !!**  
**S.A.V.**  
**divers Amiga**  
**Ts les jours**  
**de 15 h. à 19 h.**

## DISQUETTES

NEO-GEO : 2.790 F  
avec 1 jeu : 3.290 F  
SEGA MEGADRIVE FR  
1.390 F + adaptateur  
Nomb. jeux Mégadrive



3"1/2

par 10 .....	3.40 F
par 100 .....	3.00 F
par 300 .....	2.80 F

## Crédit Gratuit 4 mois

Après acceptation du dossier

Reprise de votre Amiga ou Atari  
à 50 % de sa valeur actuelle  
pour tout achat d'un montant  
de 5.000 F

**171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF**  
**Métro : Louis Aragon (Terminus)**  
**☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24**

**Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 -  
mardi au samedi 10 h. à 19 h.30**

**BON DE COMMANDE** : à envoyer avec votre règlement à : **MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF**

Nom : .....

Prénom : .....

**Adresse :** .....

NOTE: .....  
.....

Code Postal : .....

**Ville :** .....

Désignation	Quant.	Prix Unit.	Montant
<b>Frais de port :</b> Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
		<b>TOTAL TTC</b>	

Tél.: .....

**Règlement:** ☐ Chèque ☐ Mandat  
☐ Contre rembours† ☐ Carte Banc.

Nº : .....

Date Expir. ....

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET

**Crédit personnalisé : nous consulter**

Date : \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_



## INFESTATION

### Et encore une super solution:

Vous devez penser à gérer votre nourriture, votre oxygène et vos batteries (c'est à dire ne se réapprovisionner que lorsque c'est nécessaire). Le temps est aussi un facteur important et vous devez aller vite. Encore un conseil pour gagner du temps; sauvez la partie avant d'utiliser un terminal, rechargez-la une fois le terminal utilisé.

1 - A la surface de la lune, dirigez-vous le plus rapidement possible (en M.M.U.) au terminal (coordonnées 50;50). Activez-le, tapez 'KAL SOLAR', et entrez dans le téléporteur à côté.

2 - Vous voici dans la base, tuez le Defender mais ne prenez pas l'oxygène et la batterie. Entrez dans le sas, puis dans celui qui suit. Voici le 1er oeuf, pas de pitié, tuez le puis prenez la cartouche de gaz. Entrez dans le sas qui vous fait face : prenez le tournevis, la batterie et ne traînez pas ici, les Guardians sont peu amicaux. Revenez sur vos pas et prenez le sas de droite. Voici la salle de l'ascenseur. Entrez dans le sas qui fait face à l'ascenseur, baissez votre visière et tuez le Defender. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et allez à droite. Tuez l'oeuf et revenez dans la salle de l'ascenseur. Entrez dans le sas à droite de l'ascenseur et entrez dans le téléporteur à votre droite. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et prenez toujours à droite, vous allez trouver l'Elevator Card. Revenez sur vos pas et reprenez le téléporteur. Vous êtes à présent dans le noir mais prenez votre téléporteur. Vous êtes de retour, allez à l'ascenseur.

3 - Descendez au niveau 6. Actionnez le terminal, résolvez un casse-tête assez simple pour désactiver le champs de force.

Faites un plan du conduit grâce au terminal à votre droite. Engouffrez vous dans le conduit, ne vous occupez pas des oeufs maintenant mais dirigez-vous rapido dans la salle située au nord-ouest de votre plan. Mettez votre casque à cause des radiations et activez le bouton des refroidisseurs. Ne traînez pas ici et allez zigouiller les 9 oeufs de ce conduit. Ressortez, prenez la Quarters Skeleton Key. Allez à l'ascenseur.

4 - Montez au niveau 2. Prendre le sas de gauche, éliminez tout, revenez. Prenez le sas de droite, éliminez tout, revenez. Ne prenez surtout pas les rochers (radio actifs). Allez à la porte de milieu, droite, fouillez toutes les cabines pour trouver le Data Navigation Link et d'autres objets moins importants. Votre mission va maintenant être facilitée grâce au Navigation Link qui trace les plans tout seul. Allez à l'Isotope Cooling qui se trouve à droite du plan. Entrez dans le sas. N'allez pas dans l'ascenseur que vous découvrez, mais suivez l'autre chemin. Tuez tout et quand vous êtes au bout du cul-de-sac, revenez à l'ascenseur que vous venez de découvrir.

5 - Descendez au niveau 3. Allez à droite, accroupissez-vous pour ne pas passer dans les cellules photo-électriques, tuez tous les oeufs et revenez. Vous pouvez passer dans les cellule cette fois, pour fermer la porte à air comprimé, si vous voulez. Allez à gauche tuez l'oeuf. Allez à droite. Dans le passage étroit, vous découvrirez sur les côtés un cylindre d'oxygène et une boîte de nourriture. Revenez dans le passage et entrez dans le sas. Vous voilà dans une salle au sol électrifié. Accroupissez-vous, et rampez à droite, doucement, jusqu'au sas suivant, en suivant l'étréit rebord. Entrez dans le sas et

exterminiez les 2 oeufs de vermine. Vous trouvez également un nouvel ascenseur. Entrez dedans.

6 - Descendez au niveau 5. Tuez tous les oeufs à droite, revenez, allez à gauche jusqu'au le Storage Area, éliminez les oeufs, revenez sur vos pas jusqu'à l'embranchement, mais cette fois allez tout droit.

Vous finirez par arrivezr à un nouvel embranchement. Devant vous, un téléporteur; à droite : un passage. Allez à droite, faites le tour, tuez ce qu'il faut tuer, récupérez le reste. Encore un embranchement : à gauche : retour vers le téléporteur; à droite : un passage. Allez à droite, puis prenez encore à droite. Vous trouverez de la nourriture dans la Storage Area. Revenez sur vos pas jusqu'au prochain embranchement et prenez et prenez le seul chemin que vous n'avez pas emprunté. Continuez vous allez voir un terminal, derrière lequel se trouve un conduit de ventilation assez simple dans le quel on trouve 3 oeufs et de l'oxygène. Revenez en arrière jusqu'au téléporteur et allez-y. Suivez le chemin et prenez encore un téléporteur. Tuez l'oeuf et entrez dans l'ascenseur que vous venez de découvrir.

7 - Montez au niveau 4. Allez à gauche, continuez jusqu'au sas. Vous entrez dans une salle avec un terminal, 2 cabines et un sas. Entrez dans le sas. Voici une salle avec 2 Guardians menaçant et 3 sas. Dans ceux de gauche et droite : un oeuf. Dans celui du milieu, une Storage Area avec de l'oxygène et une batterie (ouf!). Revenez très rapidement à l'ascenseur et cette fois, allez à droite. A l'embranchement, allez à gauche, continuez jusqu'au sas (nourriture). A côté du sas se trouve la Vortex Room. C'est un couloir qui tourne. Pour le traverser procéder comme suit.3

s'accroupir, rentrer, avancer jusqu'au bout mais ne pas sortir. Attendre d'être à l'endroit et avancer très vite. Tuer les 2 oeufs et repartir de la même façon. Revenir à l'embranchement, prendre l'autre chemin, tuez tout. On arrive dans une salle avec un terminal. Allez dans le conduit et éliminez les 36 oeufs. Revenez à l'ascenseur.

8 - Descendez au niveau 6. Tuez l'oeuf, prenez la nourriture. Retournez dans l'ascenseur. A ce stade il doit rester 44 oeufs à détruire, pour environ 1h20 de jeu.

9 - Montez au niveau 3. Prenez la cartouche à gauche. Ouvrez le sas à droite. Tuer les oeufs, continuez, tuez les oeufs et revenez devant l'ascenseur. Ouvrez le sas face à l'ascenseur. Continuez jusqu'à l'embranchement. Droite s'arrête devant le couloir qui part vers la gauche. Lâcher du gaz. Il reste alors 16 oeufs à avoir. S'il en reste plus, relâchez du gaz en avançant et en reculant jusqu'à ce qu'il ne reste que 16 oeufs. Prendre le couloir de gauche, le suivre jusqu'à l'ascenseur (casque baissé - radiations). Faites vite. Quand l'ascenseur se trouve à votre gauche, prenez le chemin de droite. Tournez à gauche à l'embranchement, suivre le couloir. Se baisser devant les cellules photo-électriques et tourner à gauche pour tuer l'oeuf s'il n'est pas déjà mort. Revenez et tournez cette fois à droite. Nettoyez le secteur jusqu'au cul de sac et revenez aux cellules. Enfin, continuez tout droit. Le couloir bifurque à gauche. Vous arrivez alors à une salle dallée sur laquelle se promène un rayon électrique partant du plafond. Foncez sans arrêter et entrez dans l'ascenseur.

10 - Montez au niveau 2. Ce secteur est petit, liquidez les oeufs mais gare au cellules photo-électriques. Revenez à l'ascenseur. A cet instant, il doit vous rester 10 oeufs.

(suite page suivante)



# FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE !

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780  
du lundi au samedi de 8h à 19h

## AMIGA

- Digitaliseur d'images VIDI-AMIGA (manuel Français). Prix : Incroyable !
  - Des centaines de logiciels ludiques à partir de 50 FF
    - Wargames
    - Logiciels de réflexion
- Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
  - Extensions mémoire
  - Digitaliseurs de son
  - Amplis stéréo
- Interfaces pour programmer, bidouiller, copier :  
ACTION REPLAY, SYNCHRO EXPRESS, etc...

## COMMODORE 64

- Logiciels K7 aux prix les plus bas !
- Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
  - Wargames
- Nouveautés sur disquettes
- Interface ACTION REPLAY (interruption, copie, bidouille)

*Téléphonez ou écrivez, EN FRANÇAIS, pour recevoir un catalogue  
COMMODORE 64 ou AMIGA (précisez S.V.P.)*

## DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE

Téléphone : International (+44) 291 625 780

**EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER**

Nous acceptons les règlements par :

CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUES LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX  
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

**Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec carte de crédit internationale !**



## INFESTATION

(Suite)

11 - Descendre au niveau 3. Dépêchez-vous, repassez les cellules de tout à l'heure (9). Baissez votre casque, continuez tout droit. Ne prenez jamais l'embranchement, tournez seulement quand c'est obligé. Dans le secteur où vous arrivez, 7 oeufs. Revenez alors à l'ascenseur (toujours casque baissé à cause des radiations). Face à l'ascenseur, prenez vite à droite puis lère à gauche. Entrez dans la salle du terminal, utilisez-le pour débûsquer les éventuels oeufs que vous n'auriez pas trouvés. Prenez les lunettes infrarouge et retournez, casque baissé, à l'ascenseur. Entrez-y cette fois. Il doit rester 3 oeufs.

12 - Monter au niveau 1. Speedez. Sas de gauche, sas de droite et sas de droite. Prenez l'oxygène et la batterie que vous aviez laissé au début. Revenez à l'ascenseur. Allez dans la salle noire comme au début (2) Baissez votre casque, allumez les infrarouge, ouvrez le sas. Tuez les 2 oeufs face à vous; tournez de suite dans l'étroit passage à gauche. Dans la Storage Area se trouve une batterie et le dernier oeuf alien. C'est pas le moment de craquer, empoisonnez-le sans scrupule. Revenez au téléporteur. Retournez à l'ascenseur (opération inverse que pour venir). Faites vite. Prenez le sas de droite. Baissez votre casque et entrez dans le téléporteur. Une fois à la surface appuyez sur 'ESCAPE'. Vous avez enfin gagné!!! (GRASSET Franck)

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

### 1ère mission:

Délivrer April O'Neil des mains de Bebop et Rocksteady.  
- Allez dans la troisième bouche d'égout et détruisez Rocksteady. Suivez Bebop.  
- Allez dans la bouche d'égout dans le chemin étroit.  
- Allez dans la maison. Détruisez Bebop.

### 2ème mission:

Désamorcer les bombes.  
- Allez dans la porte ouverte. Passez la maison.  
- Allez sur la flèche.  
- Allez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez une bombe puis, montez, il vous sera facile de trouver les bombes. Foncez dans les bombes pour les désamorcer.

### 3ème mission:

Délivrer Splinter ou Hamato Yoshi.  
- Allez dans les maisons pour prendre vos armes. Rassurez-vous il n'y a qu'une seule impasse.  
- Rentrez dans la dernière maison que vous rencontrerez passez-là et délivrez Splinter.

### 4ème mission:

Détruire un énorme squelette.  
- Ici, trouvez une grande maison. Puis allez dans la bouche d'égout à côté du grillage.  
- Vous devez arriver à une porte verte et ouverte!  
- Rentrez dedans et détruisez l'énorme squelette.

### 5ème mission:

Détruire l'oeil du technodrome.  
- Rentrez dans la dernière bouche d'égout que vous rencontrerez (ou l'avant dernière).  
- Normalement, vous devez trouver plutôt à gauche tout au bout un carré noir dont les côtés sont rouge avec un pied barré.  
- Foncez dedans, vous vous retrouverez face au technodrome et détruisez son oeil.

### 6ème mission.

Détruire Shredder.  
- Vous vous trouvez dans le technodrome. Trouvez les portes ouvertes.  
- Quand vous vous trouvez face à Shredder, détruisez-le.

Voici quelques techniques pour se débarrasser des monstres de fin de niveaux:

#### RockStedy:

Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.

### Bebop:

Faites semblant de vouloir sauter très haut et quand il retombe, attaquez-le.

### Tronçonneuseman:

Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.

### Ennemi de Splinter:

Utilisez les étoiles.

### Squelette:

Lancez un boomerang dans son oeil et évitez ses boules de feu.

### Technodrome:

Attendez qu'il soit à l'arrêt, et attaquez.

### Shredder:

Lancez un boomerang et évitez ses anneaux (bleus), allez sur la plate-forme la plus basse. (SOVATTHA SOK)

## AWESOME

A l'écran où l'on recharge le bouclier et les armes, presser la touche "+" et avec le curseur, appuyer sur le mot "SHIELD". Maintenant, pendant le combat, vous pourrez détruire tous les ennemis avec la touche F1 et remettre votre énergie au maximum avec la touche F2. Vous pourrez même avoir plein d'armes différentes avec les touches numériques de 0 à 9. (Sébastien BESTEIRO)

## LOGICAL

Tapez "ELO WANTS" suivi du numéro de niveau pendant l'écran de chargement et vous pourrez y aller. (Jacqueline FOURNIOUX)

## NITRO

Pendant la page présentation, au lieu d'appuyer sur la barre d'espace, appuyez sur l'astérisque et vous aurez des gaz infinis sur chaque auto. (Pascal LEGUEN)

## ATOMIX

Appuyer sur "HELP" et entrer au clavier "TIME" pour stopper le temps.

(Sébastien BESTEIRO)

## DEATH TRAP

Faites un High-Score et tapez "GIRLS" à la place de votre nom. Pendant le jeu, les touches F6 F7 F8 rempliront vos pots de potion pour acheter des armes.

(Sébastien BESTEIRO)

## CHIPS CHALLENGE

Pour ne devoir ramasser qu'un seul chip pour finir le tableau, recherchez les octets 5379 0001 090C 7000 et remplacez-les par 4279 0001 090C 7000.

Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 1, offset \$1F2.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 5379 0001 0ACC 6C5A et remplacez-les par 6004 0001 0ACC 6C5A.

Ou rendez-vous à la piste 48, secteur 6, offset \$FA.

## OUTZONE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 0479 0001 0001 3DAA et remplacez-les par 0479 0000 0001 3DAA.

Ou rendez-vous à la piste 0, secteur 9, offset \$E.



# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## BACK TO THE FUTURE III

```
' Vies infinies pour BACK TO THE FUTURE III
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 289 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16C1D2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\BACKIII.PRG",adr%,289
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00FE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,008A,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0004,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,33FC,4AFC,0004,004A
DATA 23FC,0001,0000,0000,0432,227C,0005,0000,23C9,0000
DATA 0010,207C,0000,00B6,2E3C,0000,0048,12D8,51CF,FFFC
DATA 4EF9,0004,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2044
DATA 6B20,6465,2042,4143,4B20,544F,2054,4845,2046,5554
DATA 5552,4520,4949,4921,0000,23FC,0005,0010,0001,006A
DATA 4EF9,0001,0000,23FC,0005,0020,0007,18B4,4EF9,0007
DATA 03E0,23FC,0005,0030,0007,D146,4EF9,0007,D0DC,4279
DATA 0007,76B2,4279,0007,640A,4279,0007,6882,4EF9,0007
DATA 0800,0000,0002,1E54,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

## SWITCHBLADE II

```
' Mégatrainer pour SWITCHBLADE II
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 355 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E60D2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\SWITCHBL.PRG",adr%,355
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0140,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,4879,0000,00A2,3F3C
DATA 0009,4E41,DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC
DATA 0000,0002,4879,0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0001,4267,3F3C,0000,2F3C,0000
DATA 0001,42A7,2F3C,0005,0000,3F3C,0008,4E4E,DFFC
DATA 0000,0014,23FC,33FC,0500,0005,004E,23FC,0007
DATA 111E,0005,0052,23FC,4EF9,0007,0005,0056,33FC
DATA 1000,0005,005A,23FC,0001,0000,0000,0432,227C
DATA 0000,0500,207C,0000,00CC,2E3C,0000,0074,12D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,0005,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520
DATA 5357,4954,4842,4C41,4445,2049,4921,0000,33FC
DATA 4A39,0001,1588,33FC,6002,0001,36F0,33FC,6000
DATA 0001,D6F6,33FC,6000,0001,D7D8,33FC,4A39,0001
DATA 2FAA,33FC,6004,0001,87F0,33FC,6006,0001,D208
DATA 33FC,4AB9,0001,24E2,33FC,4AB9,0001,223A,33FC
DATA 4AB9,0001,2344,33FC,4AB9,0001,2598,33FC,4AB9
DATA 0001,2466,33FC,4AB9,0001,23AC,33FC,4AB9,0001
DATA 253A,4EF8,0602,0000,0002,1E6C,0000,0000,0000,0000
```

# J.B.G. Électronics



**163, avenue du Maine - 75014 PARIS**

Métro: Mouton Duvernet ou Alésia

Ouvert du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

**Tél: (1) 45 41 41 63 - (1) 45 41 44 54**

**J. B. G., c'est l'occasion garantie**  
sur les ordinateurs, périphériques et logiciels  
Reprise - Dépôt-vente - Achat  
Tél. Rayon Occasion: 45 41 26 04  
Logiciels à partir de 50 Frs  
**J. B. G., c'est l'occasion comme jamais**

**Atari Méga STE PROMO JBG**

**8990,00 Frs**

Possibilité de reprise de votre  
ordinateur (nous consulter)



Disquettes 3,5 DD DF  
50 Frs les 10  
230 Frs les 50  
450 Frs les 100

Pour vendre, pour  
acheter, la solution,  
c'est J.B.G.  
Contactez le  
**45 41 26 04**

**AMIGA 500**

**Prix Promo  
2 790,00 F**

OCCASIONS SUR  
CONSOLES ET  
CARTOUCHES  
SEGA ET NITENDO

**Louez votre Néo-Géo**  
Forfait à la semaine ou week-end  
Tél.: 45 41 41 63

### Prix du matériel neuf:

Exemples

Atari 520 STE: .....	2490 Frs
Gantlé à 1 Méga: .....	2890 Frs
Star LC20: .....	1990 Frs
Star LC200 cauleur: .....	nous consulter
Amiga 2000: .....	nous consulter
Scanner à main: .....	1690 Frs
Sauris optique: .....	450 Frs
Extension mémoire Amiga: .....	390 Frs
Lecteur ext. ST/Amiga: .....	690 Frs



# JEUX... CRACK AMIGA

## MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.0.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.0". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

### LES EDITIONNEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

## LES EDITIONNEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

### METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fourni avec votre AMIGA.

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ';

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette\* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette\* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

\* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

## BLOCK EDITOR V1.0

©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(1120,&H10002)
bu%=MALLOC(1024,&H10002)
task=0
my=FindTask(task)
LPOKE io%+80,&H10,my
error=AddPort(io%+80)
LPOKE io%+14,io%+80
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,0,io%,0)
READ check,titre$,n$
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$(n$)
FOR i=1 TO n$
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n$
PRINT AT(15,10+operation);crack$(operation);
READ acces$
FOR disk=1 TO acces$
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1024,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=0
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet( ),d_octet( )
test=1
```

```
ELSE
PRINT "...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1024,block)
gotblock(4,0,0)
NEXT disk
IF test=1
PRINT "..... désactive !"
ELSE
PRINT "active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+80)
error=MFREE(io%,1120)
error=MFREE(bu%,1024)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+40,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```



# JEUX... CRACK AMIGA

## LEMMINGS

Pour toujours passer les niveaux, sur le disk 1 block 9 offset 2000 mettre les octets 23, fc, 31, fc, 60, 02, 00, 04, 3f, d2, 33, fc, 07, 5c, 00, 04, 3f, d6, 33, fc, 60, c2, 00, 04, 40, 0e, 4e, f9, 00, 04, 04, 00 a la place de 0, 0 et block 0 offset 5cb mettre l octet 04 a la place de 00 et offset \$dd mettre 07 10 00 a la place de 00 04 00.

## HYDRA

Pour les boosters illimités  
mettre block \$a8 offset 22 les  
octets 30 39 00 04 18 62 53  
40 à la place de 30 39 00 04  
18 62 4e 71.

## PREDATOR II

Pour avoir les crédits illimités  
mettre block Ø offset Ø4 -> db,  
b6, c4, 82 à la place de 68, 5a,  
88, 41 et offset 6Ø -> 6Ø, ØØ,  
Ø1, ce a la place de 2f, Ø8, 7Ø,  
ØØ et offset 23Ø -> 43, f9, ØØ,  
Ø7, ff, ØØ, 2f, Ø9, 22, fc, 11,  
fc, ØØ, 4a, 22, fc, 52, 6c, 4e, f8,  
32, fc, 3Ø, ØØ, 7Ø, ØØ, 4e, ee,  
ØØ, Ø4 à la place de Ø, Ø, Ø,  
Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø,  
Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø,  
Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø.

# WARZONE

Pour avoir 255 vies mettre ff au block 2c offset 20.

## NAVY SEALS

Pour avoir des vies infinies,  
tapez dans la table des High-  
Scores 'PSBOYS'.

**PANG**

Pendant que la carte du monde s'affiche, taper WHAT A NICE CHEAT.

## STORMBALL

Pendant la première partie tapez en qwerty 'LET ME WIN'.

**TOKI**

Si vous avez une cartouche (Nordic Power...) remplacer les octets 53 39 00 02 3c d9 4e b9 par 4e 71 4e 71 4e 71 pour avoir les vies illimitées.

## GODS

Toujours avec une cartouche (Nordic Power...) remplacer 53 78 Ø2 24 par 6a ØØ fe ca pour les vies illimitées.

## CHUCK ROCK

Voici plein de cheat mode a taper pendant l'intro  
ENERGY INFINI  
life is my dream  
she loves cleaning windows  
its fairy bowbelz  
FLY MODE (Taper sur SHIFT gauche)  
estrano  
SELECT ZONE (f1->f10)  
mortimer  
SELECT LEVEL (1->9)  
turn frame

**MANCHESTER  
UNITED**

Quand vous jouez seul, mettez votre joystick dans le branchement 1 et la souris dans le branchement 2, puis durant le match, appuyez deux fois sur le bouton gauche de la souris, et vous verrez que vos adversaires ne prendront plus la balle.

(Dominique FORESTIER)

## SHADOW DANCER

Entrez en mode pause et tapez 'GIVE ME INFINITES'. En sortant du mode pause, vous aurez de la magie et des crédits infinis.

(CHRISTOPHE Marc-Antoine)

**PANG**

Quand vous êtes à l'écran où il y a le plan, tapez 'WHAT A NICE CHEAT'. La carte change de couleur et l'on peut choisir où l'on veut commencer.

(CHRISTOPHE Marc-Antoine)

## RA

Voici la liste des codes d'entrée  
du logiciel RA.

- 1- WOBBLER
- 2- YIG
- 3- CTHULHU
- 4- LOVECRAFT
- 5- TOMMYKNOCKERS
- 6- WATCHERS
- 7- MIDGARD
- 8- UNICORN
- 9- ISIS
- 10- MIDNIGHT
- 11- KAZGAROTH
- 12- MISCATONIC
- 13- THORBADIN
- 14- MISHAKAL
- 15- ABANASINIA
- 16- EARTHMOTHER
- 17- AZATHOTH
- 18- AKALLABETH
- 19- SILMARILLION
- 20- DRAUG
- 21- SINDARIN
- 22- OSSIRIAND
- 23- MITHRIL
- 24- GLAURUNG
- 25- ELBERETH
- 26- THORON
- 27- AMARTH
- 28- THARGELION
- 29- NAUGRIM
- 30- MEREMONT
- 31- CAERWEDDIN
- 32- STAHLRATTE
- 33- MANDELBROT
- 34- VONKOCH
- 35- CHRISTUS
- 36- SEHOVA
- 37- 92E2 SMP 92 E2
- 38- RAWHEADREX
- 39- HELLRAISER
- 40- PINHEAD
- 41- DEVPAC
- 42- EINSTEINIUM
- 43- PROTACTINIUM
- 44- PROMETHIUM
- 45- J S BACH
- 46- TOCCATA ET FUGA
- 47- BRANDEBURG
- 48- COLONIA CLAUDIA
- 49- VOLKSGARTEN
- 50- TERRA
- 51- 64738
- 52- 64802
- 53- NIBELUNGEN
- 54- HAGEN VON TRONJE
- 55- DONAR
- 56- SKIDBLADNIR
- 57- DAGON
- 58- SLOWOTSKI
- 59- CULLINANE
- 60- ARTA MYRDHYN
- 61- ANNA MAGDALENA
- 62- GRACELAND

- 63- JOLLY ROGER  
64- GETFUNKY  
65- TWILIGHT  
66- DRAGONLANCE  
67- HATHEG KLA  
68- INQUANOK  
69- KIRAN  
70- OUKRAMOS  
71- THRAN  
72- ULTHAR  
73- THALARION  
74- NGRANEK  
75- CATHURIA  
76- ENTROPIE  
77- HEISSENBERG  
78- LAPLACE  
79- SONA NYL  
80- DIFFERENTIAL  
81- INTEGRAL  
82- HYPERZYKLUS  
83- APFELMANN  
84- CHAOS  
85- DYAKHEE  
86- DENDRIT  
87- NEURON  
88- PANKREAS  
89- PANAKREA  
90- UNORDNUNG  
91- DEUTSCHLAND  
92- GERMANY  
93- MUSIC TELEVISION  
94- JOHN BELUSHI  
95- RHYTHM N BLUES  
96- GLEICHRICHTER  
97- TRANSLATION  
98- CTHUGA.  
(Bernard FAUQUET).

**TOKI**

Tapez pendant la présentation 'KILLER', puis choisissez votre niveau à l'aide des touches de fonctions. Cette bidouille vous offre des crédits infinis. Vous pouvez appuyez sur 'R' pour casser votre moniteur puis sur 'N' pour le réparer.

(FERNANDEZ Stephen)

**AWESOME**

Quand vous devez choisir de modifier votre énergie ou votre canon, faite comme si vous vouliez modifier votre énergie, allez sur le mot énergie appuyez sur '+' et sur bouton de tir. Vous aurez de l'argent, l'essence et l'énergie infinie.

(HERNANDEZ Stephen)



- Livre à prendre
- Livre à consulter
- Changement de Niveau
- Trappe
- Objet
- Magasin d'armes
- Magasin de nourriture
- Magasin de magie
- Salle de téléportation



# Legende

Back to the  
Golden Age

Cube 1

Magie 2

Clé 3

Fléchettes 4

Epee 5

Vie 6

Interrogation 7

Fléchettes Magiques 8

Argent 9

Bombe 10

Sort 1 : Pesopase

Sort 2 : Opsecas

Sort 3 : Opsecas

Sort 4 : Opsecys

Sort 5 : Pesopese

Sort 6 : Pesopyse



DEPART!!



Plan  
par  
FRAM Y



# JEUX... CRACK AMIGA

## MOONSHINE RACER

Pour que la voiture ne chauffe plus, recherchez les octets D778 ØDBA et remplacez-les par 4E71 4E71 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Puis recherchez les octets D178 ØDBA et remplacez-les par 4E71 4E71 (recherche et remplacement à faire 4 fois).

Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets BØ79 ØØØ1 6B4E et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71.

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 5378 ØDCØ 3239 ØØØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 3239 ØØØØ.

Toutes ces modifications sont à faire sur le disque 1 et il ne faut surtout pas recalculer le checksum.

(PAUL Xavier)

## LORD OF THE RISING SUN

Après le début du jeu, recruter Sam et Pippin, et faites une sauvegarde. Editez le fichier 'DATA1.' avec un éditeur de secteurs puis remplacez au début du fichier (offset 1Ø) Ø5 ØØ par Ø5 1Ø (vous aurez plein de pièces).

Pour les personnages, il faut aller au secteur 4 (on doit voir le nom du personnage à droite, au niveau Ascii). Recherchez et remplacez par:

Frodon: 3C 1Ø Ø8 5A ØA 3C 1Ø par 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø.

Sam: 34 ØF Ø8 4B Ø8 38 ØF par 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø.

Pippin: 32 ØF Ø8 3C Ø8 32 ØF par 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø.

Il faudra faire de même (avec le même principe que vous devez avoir compris) pour les personnages qui seront recrutés plus tard.

Avec ce changement, vous serez invincible, même contre les 'Blocks Rider'.

Pour entrer dans le lorien, il faut dire 'ELPOND' ou 'ELROND' au garde de l'entrée. Voilà, avec tout ça vous pouvez vous déchaîner sur ce super jeu.

(Jean-Luc HE)

## PP HAMMER

Voici tous les codes:

2 : ETDVERWF  
3 : ASTUVJVE  
4 : EJJUAHJE  
5 : IICTRGAD  
6 : EHWSTFSC  
7 : BFISHDRC  
8 : FEGRJCGB  
9 : JDWJDBUB  
1Ø : FBTREWIA  
11 : BAFHVVGW  
12 : EWCHAUBW  
13 : HUSISSIV  
14 : DTIFURDU  
15 : WSBFHJCU  
16 : DRVGJIUT  
17 : HIHDDGET  
18 : DHEGFFWS  
19 : AGUFAEVR  
2Ø : EERFCCJR  
21 : IDEATBWJ  
22 : ECTWVAVI  
23 : AAJWHVJI  
24 : DWDCJUAH  
25 : RVACITSH  
26 : CTJCCRRG  
27 : RSFSEJFF  
28 : CRVSVITF  
29 : RISTAGHE  
3Ø : CHEURFGD  
31 : SGBUUEBD  
32 : DERVHCIC  
33 : SDHVJBDC  
34 : DCBGDADB  
35 : SBVFEWWA  
36 : CWHFVUFA  
37 : JVEEBTWW  
38 : BUUDSSVV  
39 : JSRDUIJV  
4Ø : BRDRHIAU  
41 : JJARJHSU  
42 : BHJRDFRT  
43 : RGGHGEFS  
44 : CFWHADTS  
45 : RDTICBHR  
46 : CCFUTAFJ  
47 : RBVUWWTJ  
48 : BWSVHUHI  
49 : TVEVGTGI  
5Ø : AUBSISBH  
51 : TSUCJIG  
52 : IRHUEIDG  
53 : TJBAVHCF  
54 : AIUWAGUE  
55 : UGGWSEEE  
56 : JFECUDWD  
57 : UEUCHCVD  
58 : BCRBJAJC  
59 : UBDDCWBB  
6Ø : JAADEVTB  
61 : SVJEWTS  
62 : WUGFBSFW  
63 : STWFSRTW  
(BRICE Anthony)

## HEROQUEST

Pour avoir le maximum de pièces d'or (9999), le maximum d'esprit (487), le maximum de force (246), ainsi que tous les trésors possibles...en deux mots la totale. Sauvegardez chaque personnage sur une disquette, prenez un éditeur de secteurs allez au block \$11 et remplacez le contenu des offsets qui vont suivre par FA: 17, 37, 57, 77, 94, ØB7, ØD7, ØF7, 117, 137, 157, 177, 197, 1B7, 1D7, 1F7. refaites la même opération pour le block \$12. Maintenant vous avez de quoi vous éclater!

(GRASLIN Sébastien)

## HISTOIRE SANS FIN II

Code de la 3ème phase :  
RBFDTSC

Code de la 4ème phase :  
RXJTPOM

Code de la 5ème phase :  
RVIPOMN  
(PAUL Xavier)

## RAIL ROAD TYCOON

Après avoir fait une sauvegarde dès le début du jeu, éditez avec un éditeur de secteur le fichier "RRO.SVE", allez au secteur 27 aux offsets 328 et 329 et mettez-y FF 7F. Vous aurez ainsi plein de dollars. Miam.  
(DESMOULINS Franck)

## PIPEMANIA

Voici quelques codes d'accès aux différents niveaux:

Ø5 - HAHA

Ø9 - GRIN

13 - REAP

17 - SEED

21 - GROW

25 - TALL

29 - VALI

(Christophe MAES)

## CAMION II

(Suite du retour de la fin)

Pour transformer votre camion en hélicoptère tapez 'FRAMY' à n'importe quel moment du jeu!  
(J.C. Hubert Ducderiendutout)

## DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

**Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S**

Des cadeaux  
déments à gagner !

### MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2  
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

### MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile .  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

### MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

NOUVEAU

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

NOUVEAU



# JEUX... CRACK AMIGA

## HERO QUEST

Pour avoir plein argent sur le disk sauvegarde block \$D offset \$2e mettre 0f ff a la place de 00 00.

## EDD THE DUCK

Pour changer de niveau, appuyer simplement sur le bouton gauche de la souris. (FERNANDEZ Stephen)

## THE KILLING GAME SHOW

Pour savoir si le Doll (le liquide mortel qui vous détruit au moindre contact) est plus ou moins près de vous, regardez à quelle vitesse vos points défilent, s'ils défilent vite c'est qu'il est près, sinon c'est que vous êtes hors de danger. (POTTIE Olivier)

## AWESOME

Pour avoir des cristaux infinis (donc de l'argent!!!), recherchez les octets 5379 0001 833A 30 et remplacez-le 5379 par 4A79.

Pour avoir des discs infinis, recherchez les octets 5379 0001 833C 30 et remplacez le 5379 par 4A79.

Pour que ces deux trucs marchent ramassez au moins 1 cristal & 1 disc.

Pour avoir de l'énergie infinie pour les 2 phases qui se passent à la surface de la terre, recherchez les octets 5379 0001 8758 6C et remplacez-les 5379 par 4A79. Attention l'énergie ne descend que lorsque vous vous faites toucher par un ennemi. (REUILLARD Stéphane)

## STORMBALL

Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets 9179 0000 4333A 6100 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 6100. Puis recherchez les octets 9179 0000 433A 303A et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 303A.

Ne recalculiez pas le checksum. (PAUL Xavier)

## FRENETIC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 0479 0001 0000 et remplacez le 0001 par 0000 (uniquement la première recherche (à faire sur une copie de sauvegarde)). (REUILLARD Stéphane)

## PLOTTING

Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 1, les octets 5379 0005 FCAC et remplacez 5370 par 4A79.

Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 2, les octets 5379 0005 FCB0 et remplacez le 5370 par 4A79. (REUILLARD Stéphane)

## IT CAME FROM THE DESERT

Pour avoir des insecticides infinis, recherchez les octets 536C 1130 4E5D 4E et remplacez 536C par 4A6C.

Pour avoir des grenades infinis, recherchez les octets 536C FDB2 397C 00 et remplacez le 536C par 4A6C.

Pour avoir des dynamites infinis, recherchez les octets 536C FDB4 397C 00 et remplacez 536C par 4A6C.

Toutes les recherches sont à faire sur le disk 1.

(REUILLARD Stéphane)

## METAL MASTER

Pour immobiliser l'ennemi, appuyer sur la touche 'F4'. (VOGT Guillaume)

## CRYSTALS OF ARBOREA

Pour avoir des capacités supplémentaires et vous réapprovisionner en énergie, appuyez sur la touche 'CTRL' et la touche 'V'.

(VOGT Guillaume)

## LEMMINGS

Pour passer un tableau, tapez 'GO'.

(MARQUES Carlos)

## SPIDERMAN

Pour avoir de l'énergie infinie, appuyez en même temps et pendant le chargement sur:

- les 2 boutons de la souris
- le bouton du joystick
- la touche alternat
- et pour finir la touche 'Shift'

(POTTIE Olivier)

## TWINTRIS

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'un crédit, appuyez sur les boutons des 2 joystick en même temps et vous voilà avec des vies infinies.

(SHOGZEN Sébastien)

## TOKI

Au dernier niveau, sur le chariot arrangez vous pour attraper les deux vies en cours de route et laissez vous mourir. Recommencez autant de fois que vous voulez de vies! (LUU Kiato)

## CHUCK ROCK

Lorsque le dinosaure fait ses besoins naturels sur votre tête, reculez vous et donnez un gros coup de ventre dans la bouse (en plein vol). Ca devrait le constiper!

(COINTE Nicolas)

## CABAL

Pendant le jeu tapez 'SCHLIKA', maintenant lorsque l'on appuie sur la touche 'F2' on avance d'un niveau.

(MARQUES Carlos)

## DR DOOM REVENGE

Appuyer sur 'H' pendant le jeu pour faire le plein d'énergie.

(MARQUES Carlos)

## TOKI

Avec une cartouche du genre (Amiga Replay ou Nordic Power), recherchez les octets 5339 0002 3CD9 4EB9 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4EB9.

(PAUL Xavier)

## LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Incroyable ce jeu possède un petit shoot'em'up accessible en redéfinissant :

Player One = MONSTER

Player Two = SEVENTEEN

(Le chiffre affiché à la fin est le nombre de météorite détruits).

(HARDY Olivier)

## SWORD OF SODAN

Tapez dans la table des High Scores 'NANCY' pour obtenir des vies infinies. Maintenant, il vous suffit d'appuyer sur 'Return' pour passer un niveau. (MARQUES Carlos)

## METAL MASTER

Voici un truc qui vous aidera à détruire tous vos adversaires et à vous mettre du fric plein les poches. Essayez les touches suivantes.

'F1' = votre robot tabasse l'ennemi sans rien avoir à faire.

'F3' = le robot adverse est déparalysé.

'F4' = le robot adverse est paralysé.

'F5' = vous aurez 9.59 minutes pour buter votre adversaire.

'ESC' = Pendant le combat vous recevrez une prime.

(BATTIE Frédéric)

## SKULL & CROSSBONES

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez 1140 0036 4880 6126 et remplacez le 1140 par 4A28.

(PAUL Xavier)

## GOLDEN AXE

Pour avoir des pouvoirs infinis, tapez 'CAR' à la page de présentation.

(PAUL Xavier)



# JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

## METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débogueur.

Pour utiliser les patches avec:

### - PC Tools 4. 3 -

Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

### - Norton Utilities 4. 5 -

Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

### - DEBUG -

Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivi immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets (\$FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.

Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter

le premier, segment puis le second. Pour changer de segment, tapez rdx suivi de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée. Tapez scs:100 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fourni avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

## CASTLES

## (GWBASIC/BASICA)

```
10 'Max d'argent et de travailleurs pour CASTLES
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"CASTLE.COM"
40 FOR I=1 TO 156
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>14906 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"CASTLE.COM":END
110 DATA EB,11,00,73,61,76,65,67,61,6D,65,2E,30,30,30,00
120 DATA FF,7F,64,B8,01,3D,BA,03,01,CD,21,89,C3,B8,00,42
130 DATA 31,C9,BA,A7,00,CD,21,B4,40,BA,10,01,B9,02,00,CD
140 DATA 21,BA,44,01,E8,53,00,BA,46,01,E8,4D,00,BA,4E,01
150 DATA E8,47,00,BA,50,01,E8,41,00,BA,58,01,E8,3B,00,BA
160 DATA 5A,01,E8,35,00,BA,62,01,E8,2F,00,BA,64,01,E8,29
170 DATA 00,BA,6C,01,E8,23,00,BA,6E,01,E8,1D,00,BA,76,01
180 DATA E8,17,00,BA,78,01,E8,11,00,BA,80,01,E8,0B,00,BA
190 DATA 82,01,E8,05,00,B8,00,4C,CD,21,31,C9,B8,00,42,CD
200 DATA 21,B4,40,B9,01,00,BA,12,01,CD,21,C3
```

## NOBUNAGA'S AMBITION II

Editez votre sauvegarde et mettez E7 03 E7 03 E7 03 64 E7 03 E7 03 0F 27 64 E7 à l'offset 1837 et 64 64 64 64 à l'offset 3408.  
(Guillaume PERNOT)

## GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Editez votre sauvegarde et mettez FF aux offsets 420,120,259,260,253,254,295 et 0F à l'offset 271.  
(Guillaume PERNOT)

## THE BALL GAME

Pour avoir 99 téléportations, recherchez la chaîne dans le fichier VEGAME.EXE C6 47 09 14 2E et remplacez-la par C6 47 09 63 2E ou allez à l'offset 15275.  
(Guillaume PERNOT)



# NE MOUREZ PLUS

**une exclusivité**

joystick

## LA BIBLE DES POKES

joystick

HORS SÉRIE  
SUPPLÉMENT AU N° 8

AMIGA  
ATARI ST  
C64/128  
CPC  
MSX  
SPECTRUM  
PC  
SEGA  
NINTENDO  
GAMEBOY  
LYNX  
MEGADRIVE  
SUPER GRAFX  
NEC

1ère PARTIE DE A à L

**TU NE FERAS  
POINT DE  
GAME OVER**



DES MILLIERS D'ASTUCES, VIES INFINIES  
SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX

## LA BIBLE DES POKES

joystick

HORS SÉRIE  
SUPPLÉMENT AU N° 12

AMIGA  
ATARI ST  
C64/128  
CPC  
MSX  
SUPER GRAFX  
SPECTRUM  
PC  
MEGADRIVE  
NINTENDO  
SEGA  
LYNX  
GAMEBOY  
NEC

2ème PARTIE DE M à Z

**UN DÉLUGE DE  
VIES INFINIES**



DES MILLIERS D'ASTUCES,  
VIES INFINIES,  
SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX.

**A SAISIR D'URGENCE !**

**VOLUMES  
1 ET 2  
EN VENTE  
EXCLUSIVEMENT  
PAR  
CORRESPONDANCE**

**BON DE COMMANDE**  
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir «LA BIBLE DES POKES», chez-moi.  
Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de JOYSTICK,  
103 Boulevard Mac Donald - 75019 PARIS

- ☐ Volume 1 ..... 40 F\*  
☐ Volume 2 ..... 40 F\*  
☐ Volumes 1 et 2 ..... 80 F\*

Tarifs pour la France Métropolitaine - Rajouter 10 F pour le reste du monde

NOM : .....  
PRÉNOM : .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....  
AGE : ..... ORDINATEUR : .....

**LE PORT  
EST GRATUIT**



# JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

## NOBUNAGA'S AMBITION II (GW BASIC/BASIC)

```
10 'Tout au max pour la sauveg. i Echigo pour NOBUNAGA'S AMBITION II
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O", #1, "NOBUN.COM"
40 FOR I=1 TO 104
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=9859 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"NOBUN.COM":END
110 DATA EB,1F,00,73,61,76,65,64,61,74,61,2E,64,61,74,00
120 DATA E7,03,E7,03,E7,03,64,E7,03,E7,03,0F,27,64,E7,03
130 DATA 64,B8,01,3D,BA,03,01,CD,21,89,C3,B8,00,42,31,C9
140 DATA BA,2D,07,CD,21,B9,10,00,B4,40,BA,10,01,CD,21,BA
150 DATA 50,0D,E8,11,00,42,E8,0D,00,42,E8,09,00,42,E8,05
160 DATA 00,B8,00,4C,CD,21,31,C9,B8,00,42,CD,21,B9,01,00
170 DATA BA,20,01,B4,40,CD,21,C3
```

## THE BALL GAME (GW BASIC/BASIC)

```
10 'Instal./Désinstallation de 99 téléportations
15 ' pour THE BALL GAME
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O", #1, "BGAME.COM"
40 FOR I=1 TO 93
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=8814 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"BGAME.COM":END
110 DATA EB,0F,00,76,65,67,61,6D,65,2E,63,6F,6D,00,63,14
120 DATA 00,B8,02,3D,BA,03,01,CD,21,89,C3,E8,34,00,B4,3F
130 DATA B9,01,00,BA,10,01,CD,21,8A,26,10,01,80,FC,14,74
140 DATA 12,E8,1E,00,B4,40,B9,01,00,BA,0F,01,CD,21,B8,00
150 DATA 4C,CD,21,E8,0C,00,B4,40,B9,01,00,BA,0E,01,CD,21
160 DATA EB,EC,B8,00,42,31,C9,BA,AB,3B,CD,21,C3
```

## SEARCH FOR THE TITANIC (GW BASIC/BASIC)

```
10 'Gavé de thunes pour la sauvegarde dans SEARCH FOR THE TITANIC
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O", #1, "TITAN.COM"
40 FOR I=1 TO 52
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=5448 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"TITAN.COM":END
110 DATA EB,0F,74,69,74,61,6E,69,63,2E,67,61,6D,00,FF,FF
120 DATA FF,B8,01,3D,BA,02,01,CD,21,89,C3,B8,00,42,31,C9
130 DATA BA,20,00,CD,21,B4,40,B9,03,00,BA,0E,01,CD,21,B8
140 DATA 00,4C,CD,21
```

## CASTLE

Dans votre sauvegarde mettez FF aux  
offset 324, 326, 334, 336, 344, 346, 354,  
356, 364.  
366, 374, 376, 384, 386.  
(Guillaume PERNOT)

## SAND OF FIRE

Dans votre sauvegarde mettez 63 aux  
offsets 160, 2041, 2043.  
(Guillaume PERNOT)

## MUDS

Editez votre sauvegarde:  
offset 23 : mettez FF FF 07  
offsets 134, 159, 184, 209, 234, 259, 284,  
309 : mettez FF FF FF FF FF FF FF  
(Guillaume PERNOT)

## RINGS OF MEDUSA

Pour avoir plus d'argent, faites une  
sauvegarde dès le début du jeu puis  
éditez la sauvegarde avec un éditeur de  
secteur. Il faut vous rendre au secteur  
logique 29 puis mettre FF au déplacement  
455 et 456 pour avoir 65535 crédits. Si  
cela ne vous suffit pas, vous pouvez  
rajouter un FF au déplacement suivant  
c'est à dire le 457.  
(Laurent ZIMMERMANN)

## SABOTEUR 2

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez un  
éditeur de secteur et recherchez dans le  
fichier "sab2.com" les octets : FF 0E C0  
1B et remplacez les par : 90 90 90 90.  
(Nicolas CORNERI)

## RICK DANGEROUS 2

Dans le fichier "main.exe", pour avoir des  
vies infinies, recherchez les octets : FF 0E  
14 66 et remplacez par : 90 90 90  
90. Pour avoir des lasers infinies,  
recherchez FF 0E 10 66 et remplacez les  
par 90 90 90 90. Pour avoir des bombes  
infinies, recherchez FF 0E 12 66 et  
remplacez les par 90 90 90 90.  
(Nicolas CORNERI)



## F-19

En entraînement, appuyez sur:  
alt+i : déplacement vers le nord  
alt+j : déplacement vers l'ouest  
alt+k : déplacement vers le sud  
alt+l : déplacement vers l'est  
C'est partique quand on veut rapidement  
'nettoyer' un pays.  
(BOUCHARD Rodolphe)

## XENON II

Voici comment avoir l'invincibilité,  
choisissez votre écran graphique et  
validez avec la touche 'F7' au lieu de  
'Return'. Durant le jeu désactiver ou  
activer l'invincibilité en appuyant sur 'I'  
(en majuscule!).  
(LABORDE Benjamin)

## WORLD CLASS LEADER BOARD GOLF 5.20

Voici un truc pour être premier au top 10.  
Quand votre Pc demande le nombre de  
joueurs tapez 'H'. Puis tapez une lettre  
quelconque pour le circuit (Si vous n'avez  
pas de circuit sauvegardé, fabriquez en un  
avec le 'course éditeur').  
Quand il demande 'Play any Hole, select  
hole (1-18)', tapez '19'. Après tapez le  
nombre de joueurs puis leurs noms et  
leurs catégories. Enfin regardez le top 10,  
et sauvegardez. Vous voici premier avec le  
beau score de 0 point (et oui, c'est celui  
qui à le moins de points qui gagne).  
(RETAILLAUD Xavier)

## PREHISTORIK

Dans le deuxième tableau, au 5ème écran,  
sur la plate-forme au dessus de la  
deuxième grotte, si vous frappez à cet  
endroit, une fraise apparaîtra.  
(DEVAUCELLE CHRISTOPHE)

## RANX

Pour commencer une partie avec 9999\$, il  
faut:  
- charger Ranx  
- Sauver tout de suite la partie  
- Quitter Ranx  
- Charger un éditeur de secteurs (genre  
Pctools)  
- Editer le fichier 'RANX.IMG'  
- Aller au secteur relatif n°50, déplacement  
n°180 et 181  
- remplacer les 00 00 par FF FF.  
(GILBERT Michel)

## GATEWAY TO THE SAVAGE... (GW BASIC/BASIC)

```
10 'Caractéristiques au max pour la sauvegarde
15 ' de GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"GATE.COM"
40 FOR I=1 TO 137
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=13019 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"GATE.COM":END
110 DATA EB,10,63,68,72,64,61,74,61,31,2E,73,61,76,00,FF
120 DATA FF,0F,B8,01,3D,BA,02,01,CD,21,89,C3,BA,A4,01,E8
130 DATA 5F,00,B4,40,B9,01,00,BA,0F,01,CD,21,BA,78,00,E8
140 DATA 4F,00,B4,40,B9,01,00,BA,0F,01,CD,21,BA,03,01,E8
150 DATA 3F,00,B4,40,B9,02,00,BA,0F,01,CD,21,B8,FD,00,E8
160 DATA 2F,00,B4,40,B9,02,00,BA,0F,01,CD,21,B8,0F,01,E8
170 DATA 1F,00,B4,40,B9,01,00,BA,11,01,CD,21,B8,27,01,E8
180 DATA 0F,00,B4,40,B9,02,00,BA,0F,01,CD,21,B8,00,4C,CD
190 DATA 21,31,C9,B8,00,42,CD,21,C3
```

**Plus de 5000 astuces à  
consulter 24h/24 sur  
3615 JOYSTICK**

## MUDS

(GW BASIC/BASIC)

```
10 'Beaucoup d'argent et caractéristiques à donf
15 ' pour la sauvegarde MUDS
20 'Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
30 OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 124
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT I
90 IF C<>12941 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
110 DATA EB,13,6D,75,64,73,2E,6D,73,73,00,FF,FF,FF,FF,FF
120 DATA FF,FF,FF,FF,07,B8,01,3D,BA,02,01,CD,21,89,C3,B8
130 DATA 00,42,B9,00,00,BA,17,00,CD,21,B4,40,B9,03,00,BA
140 DATA 12,01,CD,21,BA,86,00,E8,2F,00,BA,9F,00,E8,29,00
150 DATA BA,B8,00,E8,23,00,BA,D1,00,E8,1D,00,BA,EA,00,E8
160 DATA 17,00,BA,03,01,E8,11,00,BA,1C,01,E8,0B,00,BA,35
170 DATA 01,E8,05,00,B8,00,4C,CD,21,B8,00,42,B9,00,00,CD
180 DATA 21,B4,40,B9,07,00,BA,0B,01,CD,21,C3
```



grand concours

# WORLD CLASS RUGBY



## 1<sup>er</sup> PRIX

La tenue de l'équipe vainqueur de la coupe du monde de rugby (maillot, short, bas) plus le jeu Word Class Rugby d'Audiogenic

# Jouez avec joystick et audiogenic et gagnez !

### LISTE DES PRIX

**2<sup>ème</sup> prix :** une paire de baskets Reebok plus le jeu Word Class Rugby d'Audiogenic

**Du 3<sup>ème</sup> au 30<sup>ème</sup> prix :** le jeu Word Class Rugby.

### QUESTIONS

**1** Qui est le capitaine de l'équipe de France de Rugby?

- a) Jean-Louis Bianco
- b) Serge Blanco
- c) Franck Mesnel

**2** Quel est le nom du buteur de l'équipe des All Blacks?

- a) Fox
- b) Farr-Jones
- c) Chris Waddle

**3** Combien de points rapporte un essai transformé?

- a) 5
- b) 6
- c) 7

### REGLEMENT DU CONCOURS

- 1) Audiogenic et Joystick organisent un concours doté de prix dont la liste se trouve sur cette page, juste au dessus, là où il y a marqué "liste des prix".
- 2) Ce concours sera clos le 30 octobre à l'heure que vous voulez.
- 2 bis) Finalement, le mois d'octobre ayant 31 jours, il sera clos le 31 octobre. L'heure resta la même.
- 3) Les membres du personnel de Joystick et d'Audiogenic n'ont absolument pas le droit de participer à ce concours, ni au concours de la plus belle vache laitière 1932.
- 4) Les ex-æquo seront tirés au sort, peut-être à la courte paille, mais peut-être pas.
- 5) Les gagnants seront annoncés dans Joystick du mois de janvier, si on y arrive, ou dans celui de février au plus tard. De toutes façons, ils seront prévenus individuellement. Enfin, pas exactement, mais comme ils recevront leurs lots, on pense qu'ils feront le rapprochement. Si par exemple un type reçoit le jeu World Class Rugby et qu'il nous appella ensuite pour savoir s'il a gagné, on sera légitimement en droit d'émettre des doutes sur ses facultés de compréhension.
- 6) Le concours est ouvert à tous et fermé aux autres.
- 7) Seuls les bulletins de participation originaux seront pris en compte (et au sérieux). Les bulletins incomplets seront jetés à la poubelle.
- 8) Pensez à préciser la marque de votre ordinateur (pour savoir sur quel standard nous devons vous envoyer le jeu si vous faites partie des gagnants).

### BULLETIN-REPONSE à découper et à renvoyer à :

Joystick, Concours Rugby, 103 bd MacDonald, 75019 Paris avant le 31 octobre 1991.

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Ordinateur : ..... Age : .....

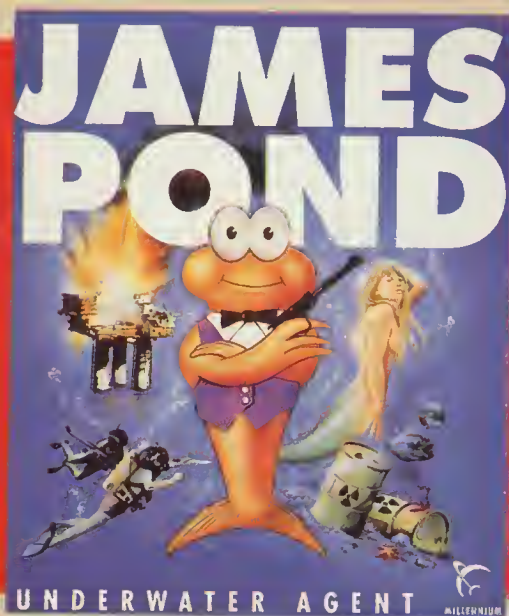
Cochez la bonne réponse

**Réponse 1** : ☐ a - ☐ b - ☐ c

**Réponse 2** : ☐ a - ☐ b - ☐ c

**Réponse 3** : ☐ a - ☐ b - ☐ c





# UN ABONNEMENT A JO

- Recevez chez vous, pendant un an, 11 numéros de Joystick, le célèbre journal rigolo – dont un double ! – sans faire la queue chez votre libraire et sans risquer de ne plus en trouver.
- Choisissez un jeu totalement gratos sur micro, que vous proposent **MILLENNIUM** et **LORICIEL**
- Et si vous avez un minitel, Joystick vous offre en plus 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 JOYSTICK.
- Passez vos petites annonces prioritairement.

## NOUVEAU! MOI, J'AI UNE CONSOLE!...

...Alors vos histoires de jeu sur micro, permettez-moi de vous dire que ça me fait doucement rigoler. Vous n'avez pas autre chose à me proposer?"

**Voici ce que vous propose Joystick.**

**S**i vous avez une NEC, nous vous offrons un jeu au choix parmi les suivants: Rastan Saga II, Puzznic, Dragon Spirit, Pac Land et Cybercore.

**S**i vous avez une Megadrive japonaise, nous vous proposons Ghostbusters, ESWAT, DJ Boy ou Whip Rush. Si vous ne savez si votre Megadrive est japonaise ou française, c'est qu'elle est française !

**S**i vous avez une Megadrive française, nous vous proposons un super Joystick "CONTROL PAD Megadrive SEGA".

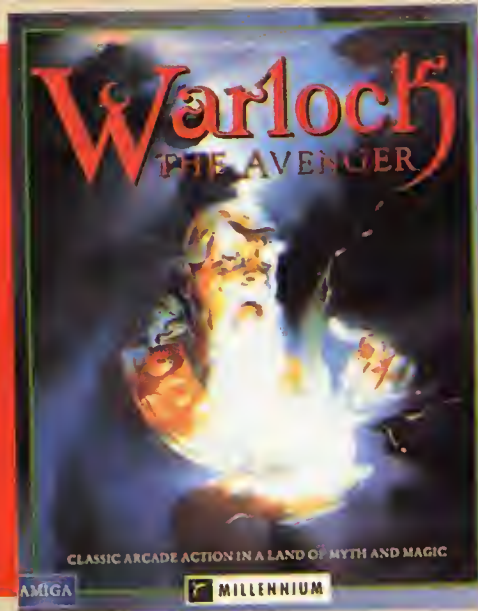
**P**our la Sega Master System, vous aurez un sac plastique de transport permettant de loger huit cartouches et les protégeant de la poussière, de la chaleur, de l'humidité...

**I**dem pour la Nintendo : un sac plastique de transport pour loger 8 cartouches de jeu.

**E**t enfin, si vous avez une Gameboy, nous vous offrons un boîtier permettant de transporter: la Gameboy elle-même, plus six jeux, plus les câbles et l'écouteur, plus des piles de rechange.

# NOUVEAU!





# STICK = UN JEU GRATUIT

## ET ÇA VA ME COÛTER COMBIEN, C'T'HISTOIRE?

• Je veux simplement un abonnement normal, avec juste onze numéros, pas un conte de fées à dormir debout. Si je fais le calcul, 11 fois 25 francs (dont un double à 30 francs), ça me fait 280 francs. Vous me le faites à 220 francs? C'est vrai? Yeah, j'économise 60 francs! Je vais pouvoir m'acheter un avion! (relativement petit, soyons honnête). (Ah, au fait, pour le reste de l'Europe, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs et par avion).

• Ah, le coup du jeu gratuit sur micro, ça m'intéresse. Vous me le faites à combien, l'abonnement plus le jeu? 280 francs au lieu de 564? Mais je rêve, ça me fait une économie de 289 francs, c'est fou, écoutez, je crois que je vais mourir de bonheur! Tiens, je vous envoie le chèque et je meurs de bonheur juste après (et je note au passage que je paye 25 francs de port pour le jeu).

## BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer avec votre règlement, à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

☐ Je choisis la première formule: un abonnement simple de onze numéros. l'envoie un chèque de 220 francs (Europe: 350 francs, reste du monde: 500 francs par avion)  
☐ Je choisis la seconde formule, car j'ai un micro qui se languit un peu et je voudrais lui offrir un nouveau jeu. Vous savez comment c'est, ces petites bêtes, si on ne leur donne pas à manger de temps en temps, elles dépérissent. Voici le jeu que je choisis (cochez la case correspondante):

Panza Kick Boxing	<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> Atari ST	<input type="checkbox"/> PC 5"1/4	<input type="checkbox"/> PC 3"1/2	<input type="checkbox"/> CPC K7	<input type="checkbox"/> CPC DK
Disc	<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> Atari ST	<input type="checkbox"/> PC 5"1/4	<input type="checkbox"/> PC 3"1/2	<input type="checkbox"/> CPC K7	<input type="checkbox"/> CPC DK
Supersweek						
James Pond	<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> Atari ST				
Horror Zombies	<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> Atari ST	<input type="checkbox"/> PC 5"1/4	<input type="checkbox"/> PC 3"1/2		
Warlock	<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> Atari ST				<input type="checkbox"/> C64

l'envoie 280 francs, auxquels j'ajoute 25 francs de frais de port.

☐ Je choisis la troisième formule. Je coche l'un des cadeaux suivants: ☐ Rastan Saga II (NEC) ☐ Puzznic (NEC) ☐ Dragon Spirit (NEC)  
☐ Pac Land (NEC) ☐ Cybercore (NEC) ☐ Ghostbusters (Megadrive japonaise) ☐ ESWAT (Megadrive japonaise) ☐ DJ Boy (Megadrive japonaise)  
☐ Whip Rush (Megadrive japonaise) ☐ Sac de transport pour 8 jeux Nintendo ☐ Boîtier de transport pour Gameboy  
☐ Boîtier de transport pour 8 jeux Sega Master System ☐ CONTROL PAD Megadrive SEGA  
 Si j'ai choisi un jeu, comme l'offre est limitée aux stocks disponibles, j'indique un second choix, au cas où le jeu que j'ai coché ne soit plus disponible: .....  
 Et j'envoie 280 francs, plus 25 francs de frais de port.

• Quelle que soit la formule choisie, j'ai droit à 60 minutes de connexion sur 3615 Joystick en T2. Voici le pseudo à valider (il doit déjà exister sur le serveur) .....  
 • J'en profite pour commander des anciens numéros de Joystick Hebdo, à dix francs pièce (sauf le Hors-Série à 30 francs):  
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32  
☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ HS  
 • Et au passage, je complète ma colle! de Joystick Mensuel en commandant les numéros suivants, qui sont à 25 francs, sauf les numéros 7 et 18 à 30 francs :  
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 Je note que le port est gratuit pour les anciens numéros  
 Nom: ..... Prénom: .....

Adresse: ..... Code postal: .....

Ville: ..... Tél.: ..... Age: ..... Ordinateur: .....

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Délai d'envoi du cadeau : quatre à six semaines.



SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad

N 1. OCTOBRE 1991. 30F

# NUMÉRO 1 joypad

LES JEUX SUR CONSOLES

**LES NOUVEAUX  
CD ROM**  
NEC - MEGADRIVE  
SUPER FAMICOM

**CONCOURS**  
**5 SUPERGRAFX**  
à gagner !

**MEGA DOSSIER**  
**PC KID II**  
LA SOLUCE DÉTAILLÉE

**44 TESTS COMPLETS**  
**SUR TOUTES LES CONSOLES**





COLLECTION

**joystick**  
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

# Consoles

## NEWS

No.  
**15**

**GA-GAMEGEAR**

**MEGADRIEVE**

**SUPER GRAFX**

**LYNX**

**GX 4000**

**NINTENDO**

**GAME BOY**

**PC ENGINE**

**NEO GEO**

**SUPER FAMICOM**

**NEWS :  
LA DOSE**



**35  
TESTS**

**1941 • 668 ATTACK SUB • AERA 88 • APB • BATTLE OF OLYMPUS • BLOCK OUT  
BURNING FIGHT • CAESARES PALACE • DINO LAND • GOAL • GUNDAM F91  
JEWEL MASTER • JOE BOXER • MEGA TRAX • MINI PUTT • MYSTERIUM  
NAVY SEALS • NEMESIS II • NINJA GAIDEN • ONSLAUGHT • OUT RUN • PAC LAND  
PHANTASY STAR III • PUZZLE BOY II • QUANTUM FIGHT • RASTAN SAGA  
SECOND BOUT • SPLASH LAKE • SUPER LEAGUE BASEBALL 91 • SWORD OF HOPE  
THUNDER FOX • TOE JAM & EARL • VALIS IV**





PC  
Engine  
**CORONA**  
GRAPHICS  
**PUISSANCE**

5 BONNES RAISONS DE  
S'ECLATER SUR  
CONSOLE NEC!!

- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile



# SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

HOT LINE

(16)99.08.95.72



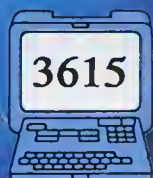
ICE 5



1290 Frs\*

1 CORE + 1 JEU  
+ 2 MANETTES +  
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

*\*Prix public généralement  
constaté*



TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,  
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR  
3615 code SODIPENG

**SODIPENG**  
Pour connaître toute  
l'actualité PC Engine



DES DIZAINES  
DE JEUX  
PC ENGINE  
A GAGNER  
TOUS LES MOIS!!

Remplissez ce coupon et  
retournez le à: (JO)

**SODIPENG**  
BP 2 56200 LA GACILLY

Nom: .....

Adresse: .....

Ville: .....

Code postal: .....





Alain Huygues-Lacour



j'm Destroy

# consoles news

ALAIN HUYGUES-LACOUR - J'M DESTROY

## QUE LA

Edito

Ça y est, la rentrée s'est bien déroulée? Vous n'avez pas fait trop de saloperies à vos profs? Ils sont utiles vous savez, sachez les ménager. Vous avez pris les bonnes décisions: cinq heures de jeu intensif et 2 minutes de devoirs? C'est parfait, nous sommes sur la même longueur d'onde. Pour en avoir le coeur net, cela serait méga cool que vous passiez nous voir au salon de la micro, rebaptisé Micro and Co qui se déroulera du 19 au 21 octobre. Nous pourrions alors échanger nos points de vue sur la métaphysique des particules en mouvement au sein d'un même corps globuleux, nous pourrions discuter sur l'histoire de la Russie orientale en période de crise, tergiverser sur la récolte du blé durant la première guerre mondiale, ou encore mieux nous pourrions entamer autour d'une table une bonne bouteille de Coca en discutant sur l'évolution du marché des consoles et sur la dégringolade de celui des ordinateurs. Bref, venez nombreux vous serez accueillis comme des frères de sang, des camarades syndiqués, des joytikeurs fous.

Toutefois et avant que vous ne partiez dans de folles heures de lecture acharnée je voudrais vous mettre en garde contre une lecture trop intensive de ce numéro. En effet, plusieurs cas de pertes de connaissance de lecteurs nous ont été signalées le mois dernier devant la quantité de jeux testés. Certes ce mois-ci il y en a pas autant, une quarantaine c'est déjà bien, mais attention tout de même, nous n'aimerions pas être la source d'une nouvelle épidémie, une fois cela suffit! Et puis finalement, faites comme vous le souhaitez... Si vous voulez vous rendre malades à matter notre coup de coeur du mois, Phantasy Star III sur Megadrive, à zieuter les news toujours aussi extraordinaires et inédites, à looker sur le reportage du CES de Londres, vous êtes libres comme l'air. Mais, on vous aura prévenu.

Sayonara  
j'm Destroy

**V**oilà, on y est à nouveau, c'était pas trop difficile d'attendre un mois votre dose de news. Vous y êtes arrivés sans trop de problèmes. Reconnaissons qu'avec la reprise des cours, vous aviez peut être autre chose à penser. Pardon? Comment? Ahh j'aime mieux ça, je pensais que vous m'aviez lâché. Ce mois-ci encore, bande de petits veinards, vous allez de nouveau avoir une bonne plâtrée de titres. Possesseurs de Megadrive, attention! Si votre colonne vous semble vide, c'est que beaucoup de titres annoncés dans les précédents numéros de Console News ne sont pas encore disponibles et que beaucoup d'entre eux sont présentés dans le reportage sur le CES de Londres. Voilà, maintenant que vous êtes prévenus: que la fête commence...

quelques jeux sont parvenus en avant-première au sein de la rédaction. Programmé sur une cartouche de deux mégabits, **World Circuit** de Namcot, est comme son nom le suggère une course de voiture. Entièrement réalisée suivant un



World Circuit

### PC ENGINE

Alors que le rythme de sortie des titres sur cette machine tend à diminuer au profit par exemple de jeux sur CD Rom, seuls

scrolling multi-directionnel, cette enième simulation de formule 1 se déroule un peu à la manière de F1 Circus. Alors que vous concurrez pour l'obtention du titre de

**consoles news**



# FETE COMMENCE

champion du monde, pas mal de problèmes techniques pourront survenir au cours de la course, ralentissant votre allure. En traçant à donf dans les chicanes, en mordant sur les bas-côtés, vous aurez toutefois la possibilité de vous arrêter au stand pour faire une petite vérification générale ou juste pour changer vos quatre roues. Graphiquement peut être un peu juste, World Circuit enchantera cependant certainement tous les amateurs de ce genre de jeu. Et dieu sait combien il est nombreux. Comme la sortie de cette simulation est annoncée au Japon dans le courant du mois d'octobre, on ne devrait pas trop tarder d'en voir une version définitive chez les revendeurs spécialisés.



**Dragon Saber**

**Dragon Saber**, la suite du génialissime mais vieillissime aussi Dragon Spirit est actuellement cours de finalisation. Dans ce shoot'Em Up à scrolling vertical, vous dirigerez un dragon qui doit à travers une petite dizaine de niveaux anéantir absolument tout de qui se présente à ses flammes. Comportant des effets spectaculaires et édifiants pour une console comme la PC Engine qui n'est malheureusement maintenant plus vraiment à la pointe, Dragon Saber devrait offrir la possibilité aux joueurs de pouvoir jouer à deux simultanément et ainsi de catapulter ces enfoirés de monstres sans grande envergure à leurs chères études. Un must en perspective, mais qui ne verra malheureusement pas le jour avant la fin de l'année. Allez soyons large et disons le carrément, ce jeu devrait sortir début 1992. Janvier ou Février si vous voyez ce que je veux dire.

Revenons à des propos un petit peu moins guerriers, avec **Mizubako's Adventure** (titre encore non définitif). Dans ce jeu typiquement japonais, qui pourrait très bien être une séquelle à Bubble Bobble ou à Parasol Star, vous dirigez un petit être qui ne ressemble à aucun autre. Tout à fait comique dans ses attitudes, notre charmante bestiole aura cependant bien des problèmes pour venir à bout des monstres qui le poursuivent et de la centaine de niveaux qui l'attendent. Dans la lignée des jeux d'arcade rigolos,



**Mizubako's Adventure**

cette réalisation de Taito est prévue vers le début de l'année prochaine, nous en parlerons donc.

## CD ROM ET SUPER CD ROM

Alors que le Super CD Rom ne devrait plus trop tarder à arriver en France, quelques précisions doivent être apportées à son sujet pour atténuer les craintes de certains d'entre vous déjà possesseurs d'un CD Rom et qui pensent leur périphérique deviendra vite obsolète. En fait, il est parfaitement possible de rendre l'ancien CD Rom compatible avec le Super CD Rom avec la Super System Card V3.0. Disponible séparément dans quelques semaines, cette carte vous ouvrira les portes de jeux comme Prince Of Persia, Forgotten Worlds ou comme **Subibin Man III** et Banika (titre non définitif).



**Shubibin Man 3**

Déjà connu par la plupart d'entre vous pour avoir vécu ses aventures sur PC Engine, Shubibin Man fera son retour sur C Rom dans le courant du mois de Décembre. Dans ce jeu de plates-formes, vous dirigerez un petit garçon doté de super pouvoirs et qui en fera voir de toutes les couleurs à la cinquantaine de monstres qui l'assaillent. D'une réalisation tout à fait correcte, Shubibin Man III comportera notamment des musiques complètement ahurissantes. Mais attendons encore un ou deux mois pour en savoir plus.

En ce qui concerne Banika, malheureusement très peu d'informations nous sont parvenues. Sachez cependant que ce jeu est plutôt osé, puisqu'il permet au joueur de voir des gentes dames dans des positions dignes de la page central de Play Boy. Mais là aussi calmons notre excitation toute naturelle, car la nature profonde du jeu ne nous a pas été révélée.

## MEGADRIVE

Comme nous vous l'avons dit un peu plus haut, seuls deux ou trois titres sur cette bécane vous seront présentés dans ces quelques lignes. Mais si vous tournez deux ou trois pages, vous en aurez bien d'autres. Ça y est vous avez jeté un coup d'oeil? Parfait alors nous pouvons commencer.



**World cup 91**

Alors que l'on attend toujours la première simulation de Tennis sur Megadrive (c'est vrai que ça manque), voici que Tecmo nous propose une seconde simulation de football avec **World Cup'91** -y'a une coupe du monde en 91? C'est nouveau, ça vient de sortir!- Plus impressionnant que World Cup Soccer, World Cup'91 est représenté un peu à la manière de Formation Soccer sur PC Engine, mis à part le fait que le jeu ne se déroule pas dans le sens vertical, mais horizontal. Choisissez une des équipes parmi la dizaine disponible et partez à l'aventure dans une lutte complètement folle où seul votre esprit d'équipe vous permettra de l'emporter. Sortie annoncée dans le courant du mois de Décembre, voilà qui sera intéressant à suivre.

Issu de la Master System et de la Gamegear, **Super Fantasy Zone** vous place aux commandes d'un petit engin spatial aux prises avec des tonnes de monstres aussi étranges que sympa-

**Shoot Again**  
la référence  
consoles



thiques. Des racailles géantes, des poissons carnivores et des plantes tentaculaires vous mèneront la vie dure durant les sept niveaux que comportent ce jeu. Heureusement de temps en temps et grâce aux sous que vous aurez pu engranger, vous pourrez customiser votre vaisseau de façon remarquable.



Super Fantasy Zone

Graphiquement assez joliment réalisé, le principal atout de cette réalisation réside dans le fait qu'il est possible de jouer de la droite vers la gauche ou inversement, ce qui est très rarement le cas pour un Shoot'Em Up dit traditionnel.



Rent a Hero

Avec **Rent a Hero** on change complètement de style puisque ce jeu est un jeu de rôle. Programmé par une équipe de Sega sur un total de huit mégas, Rent a Hero comporte pas mal de texte en langue nipponne. Graphiquement pourtant remarquable cette production montre quelques scènes d'action qui pourraient faire réfléchir pas mal de programmeurs de Shoot'Em Up ou de Beat'Em up. Un grand titre en perspective lorsqu'il verra le jour dans sa version officielle en anglais.

## GAME GEAR



Space Harrier

**Space Harrier** est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Dans la peau d'un jeune combattant, vous devez lutter contre des hordes d'envahisseurs qui apparaissent en grossissant du fond vers l'avant de l'écran. Entièrement réalisé en trois dimensions ce hit de Sega devrait être disponible dans le courant du mois de novembre. Un très bon titre sur Gamegear qui devrait faire parler de lui, tout comme Mickey et Shinobi en leur temps.

## SUPER FAMICOM

En attendant Joe et Mac et Super Ghouls and Ghosts prévus pour le mois d'Octobre peu de titres malheureusement à se mettre sous la dent dont nous n'ayons pas encore parlé.



Super Formation Soccer



John Madden American Football

Issu de la Megadrive, **John Madden American Football** est la meilleure simulation de football américain disponible à l'heure actuelle. Alors que l'action est vue de trois quart haut, la principale caractéristique de cette simulation, c'est sans nul doute le scrolling du terrain qui permet au joueur de parfaitement apprécier l'effet de profondeur. Doté de toutes les techniques que l'on peut espérer trouver dans un tel simulateur, John Madden American Football ne devrait pas décevoir sur Super Famicom. Après Kick Off, dont nous présentons une avant première dans ce numéro, **Super Formation Soccer** sera la seconde simulation de football européen cette fois sur Super Famicom. Entièrement vu de trois quarts haut, cette simulation de football qui peut se jouer à deux pourrait bien créer une surprise en affrontant de face le roi incontesté en la matière: Kick Off.

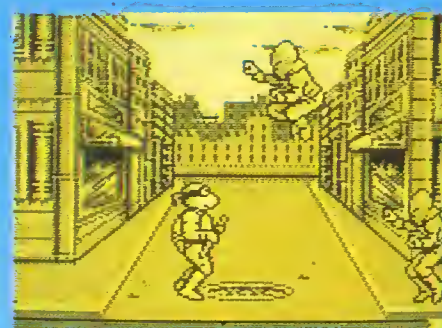
## GAME BOY

**Battletoads** est un shoot'Em Up à scrol-

ling horizontal complètement fou dans sa forme et dans son donf. Alors que vous vous apprêtez à rentrer peinard dans votre galaxie de crapauds, des tonnes de petites saloperies vous agressent de leurs tirs atomiques. D'une réalisation assez superbe comportant des graphismes très fins, Battletoads devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes, et vive les crapauds.



Battletoads



Teenage Mutant Ninja Turtle II

C'est avec un certain plaisir que j'ai la joie de vous annoncer, l'arrivée prochaine de **Teenage Mutant Ninja Turtle II**. De nouvelles aventures complètement délirantes qui vous feront encore une fois bouffer pizza sur pizza. Meilleur graphiquement que le premier épisode, TMNT II suit pourtant les traces de son prédécesseur. Et une nouvelle super production de Konami sur Gameboy, une...

## MASTER GEAR CONVERTOR

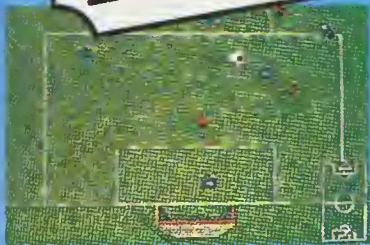
Cette accessoire est certainement l'un des plus intéressants accessoires de la Gamegear. Se connectant à l'arrière de la console par le port cartouche, le Master Gear convertor permet d'utiliser, écoutez bien, tous les jeux de la Master System sur la console portable de Sega Et quand en plus on vous aura dit que cette petite merveille ne coûte que 195 francs, vous allez vous précipiter comme des bêtes pour en avoir un.





# LE CES LONDRES : OU SONT PASSEES LES CONSOLES ?

**DOSSIER  
CES  
LONDRES**



*Champions of Europe*



*Shadow of the beast*

Londres et Chicago ce n'est pas du tout la même chose. Je veux dire que bien que le marché des consoles soit en pleine expansion en Angleterre, on est encore très loin des USA. Cela dit, même en tenant compte de la différence d'importance du marché console dans ces deux pays, ces dernières étaient très nettement sous-représentées dans ce salon. NEC était bien sûr absent, mais ce qui est beaucoup plus surprenant c'est que pour la première fois Sega et Nintendo ne s'étaient même pas déplacés. Je n'en croyais pas mes yeux, mais après avoir fait quatre tours du salon (ce qui fut assez rapide vu que le CES était minuscule cette année) j'ai dû me rendre à l'évidence: les géants japonais brillaient par leur absence. Cela dit, cette absence ne signifie pas que Sega et Nintendo ne s'intéressent plus à l'Europe, mais plutôt que le salon était trop mal organisé pour qu'ils jugent utile de prendre un stand. Seul constructeur présent, Atari occupait un tout petit stand et l'on pouvait juste voir une pauvre Lynx posée sur une table. Misère! Un spectacle bien triste qui contrastait nettement avec les orgies de consoles et de cartouches du CES de Chicago. Ce salon était vraiment tristounet et plusieurs fois j'ai eu envie de m'enfuir pour aller faire quelques parties dans une salle d'arcade tellement j'étais en manque et seuls mon extraordinaire conscience professionnelle et un admirable sens du devoir m'ont retenu. Si j'aurais su, j'aurais pas venu! Mais ne soyons pas trop négatif, en cherchant bien on pouvait quand même découvrir quelques nouveautés.

**Shoot Again**  
la référence  
consoles





Super Space Invaders

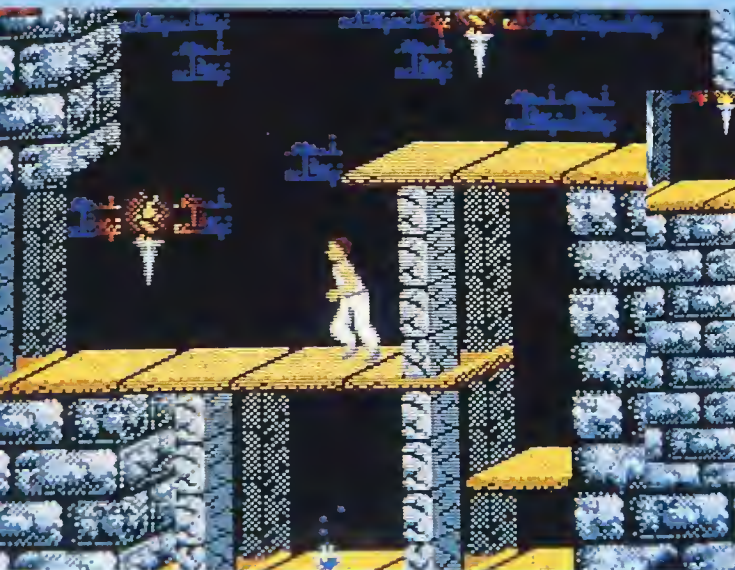


Super Space Invaders

**ECMAGIK** était présent et l'on pouvait voir une version très avancée de **Shadow of the Beast** sur Master System. A son habitude, Tecmagik ne s'est pas contenté de réaliser une simple adaptation du programme original, mais bon nombre d'améliorations ont été apportées au jeu. Il y a beaucoup plus d'armes et d'objets à récupérer et le jeu est tellement vaste que l'on n'en viendra pas à bout rapidement.



Xenon II



Prince of Persia



Back to the Future III

La réalisation est soignée, même si les graphismes ne peuvent égaler ceux de l'Amiga, et une superbe musique accompagne l'action. Quant à la jouabilité, qui était la seule faiblesse du programme original, elle semble excellente.

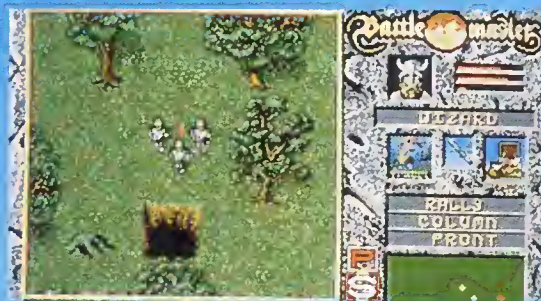
**Shadow of the Beast** devrait sortir d'ici la fin de l'année. En passant dans "l'arrière-boutique", j'ai pu jeter un coup d'œil à **Champions of Europe**. Il s'agit d'une simulation de football dans le style de Kick Off. Ce projet semble fort intéressant, mais il est encore impossible de se faire vraiment une opinion car la version que j'ai vue était à un premier stade de développement.

**DOMARK**, qui s'intéresse également à la Master System, nous prépare deux nouveautés. La première est **Super Space Invaders**, la conversion du jeu d'arcade de Taito. Il s'agit d'un remake du premier shoot'em up de l'histoire des jeux vidéo. Le principe reste le même, mais il y a des armes supplémentaires ainsi que des variantes au niveau des aliens. Le second programme est encore plus alléchant, puisqu'il s'agit d'une conversion de **Prince of Persia**, un succès micro qui mérite vraiment d'être adapté sur console. Ce jeu de plates-formes est un petit chef d'œuvre et cette conversion très soignée devrait faire un malheur.



En revanche, **MIRROR-SOFT** montrait quatre nouveautés sur Megadrive. Ces quatre conversions de succès micro sont terminées et elles sortiront d'ici la fin de l'année.

La version Megadrive de **Xenon II**, le célèbre shoot'em up des Bitmap Brothers, est pratiquement identique à celle de l'Amiga. Beaux graphismes, animation fluide et bande sonore percutante, mais il y a de sérieux concurrents dans ce



Battle Master

domaine sur Megadrive. **Back to the Future 3** est un jeu d'action qui s'inspire du film du même nom.

Les différentes séquences sont variées, mais l'action n'est pas très excitante. **Battle Master** est un jeu de rôle dans lequel vous explorez un vaste univers à la tête de vos troupes.

Enfin, **Speedball II** est un sport futuriste, qui a été également conçu par les Bitmap. Cette conversion fort bien réalisée est indiscutablement promise à un bel avenir. Mirrorsoft ne compte pas s'arrêter

en si bon chemin et de nombreux autres titres sont en préparation pour la Megadrive et la Master System.

Les prochains jeux développés sont **Predator 2** et **Alien 3**, tous deux s'inspirant des films éponymes. Mais la grande nouvelle, c'est que Mirrorsoft a passé un accord avec Acclaim, l'un des plus importants éditeurs sur Nintendo. Cela signifie que Mirrorsoft va réaliser des conversions de certains grands succès de la Nintendo sur les consoles Sega. Les titres annoncés



# DOSSIER CES LONDRES

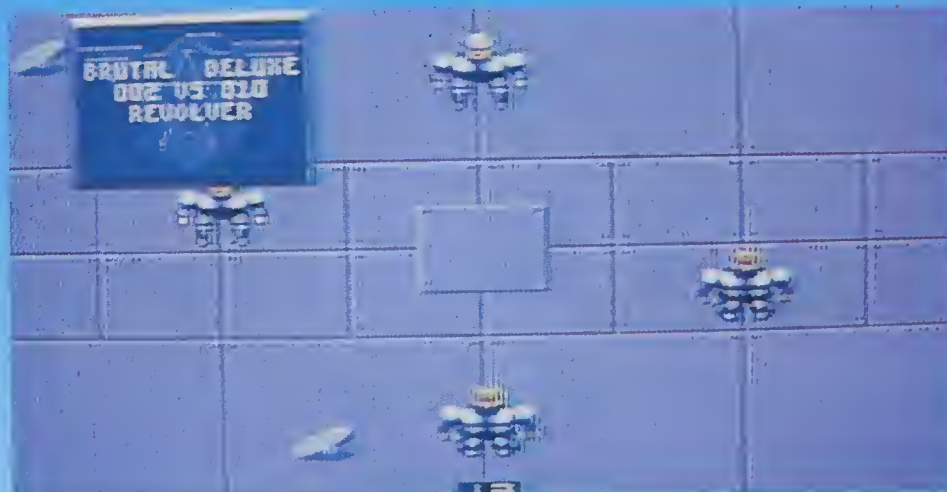
sont: **Terminator 2**, **WWF Wrestlemania Challenge** (un programme de catch), **SmashTV** (la conversion du jeu d'arcade), **Total Recall**, **Arch Rival** (une simulation de Baskett d'arcade) et le génial **Bart Simpsons, VS the Space mutants**.

Tous ces titres sortiront sur Master System et sur Megadrive en 92.

Après une première série de jeux sur Master System, **US GOLD** développe de nouvelles conversions de succès micro sur cette console, dont le génial **Super Kick Off** (voir dans les pages suivantes).



Marble Madness



Speedball II



Heroes of the Lance

Le mois prochain, **World Class Leader Board** arrivera sur Master System. Qui ne connaît pas cette légendaire simulation de golf ? Cette excellente version offre l'avantage d'être très complète, sans être trop complexe. Le programme suivant sera **Heroes of the Lance**, un jeu de rôle qui reprend les règles officielles de Dungeons and Dragons. Les fans de jeux de rôle retrouveront avec plaisir les héros de la célèbre saga de Dragonlance.

En décembre, ce sera le tour de **Out Run Europa**, un programme original qui est différent du jeu d'arcade. Il s'agit d'une course poursuite dans le style de Chase HQ, mais dont l'originalité repose sur la présence de différents véhicules. Selon les niveaux, vous pilotez une voiture, une moto, ou encore un jet ski.



Speedball II



Out Run Europa



World class leader Board

**Shoot Again**  
la référence  
consoles



# KICK OFF

## ARRIVE EN FORCE SUR CONSOLES

Kick off est un jeu légendaire, la référence absolue en matière de simulation de football. Mais jusqu'ici ce fantastique programme était uniquement disponible sur micro et bien des consoleux en bavaient d'envie, d'autant plus que les simulations de foot sont plutôt médiocres sur consoles, à l'exception de formation Soccer sur la PC Engine. Eh bien le jour de gloire va bientôt arriver sous la forme de quatre conversions sur Game Boy, Nintendo, Super Famicom et Master System... Génial!



Pro Soccer - super famicom

### SUPER KICK OFF SUR GAME BOY (IMAGINEER):

Nous avons vu une préversion qui était loin d'être terminée, mais le jeu semble très prometteur et le scrolling multi-directionnel est impressionnant sur cette machine. Cela présage des matchs acharnés, d'autant plus qu'il devrait être possible de jouer contre un autre joueur en connectant deux Game Boy.

### KICK OFF SUR NES (IMAGINEER)

La version NES est pratiquement terminée et elle devrait être publiée au Japon d'ici la fin de l'année; une sortie européenne devrait suivre très rapidement.

En dépit des capacités limitées de cette console, cette version est très réussie, tant en ce qui concerne la réalisation que la jouabilité. Nul doute que ce programme devrait obtenir un important succès, car il est très largement supérieur aux trois simulations de football actuellement disponibles sur cette console.

**E**n ce qui concerne les trois consoles de la gamme Nintendo, c'est Imagineer qui a réalisé les conversions. Cet important éditeur japonais est depuis longtemps spécialisé dans le développement de programmes pour la console Nintendo et il a passé un accord avec Anco pour obtenir les droits de Kick Off.



Super Kick Off - MS



Kick Off - NES

### PRO SOCCER SUR SUPER FAMICOM (IMAGINEER)

Bien sûr, la version Super Famicom est la plus belle, avec des graphismes très soignés et une animation irréprochable. Pour la circonstance, Kick Off a été rebaptisé du nom de Pro Soccer, mais il s'agit bien du même jeu, et cette cartouche sort ce mois-ci au Japon.

Il est certain que ce programme devrait figurer parmi les meilleures ventes au Japon et aux USA, mais les pauvres européens devront attendre bien longtemps, à l'exception de ceux qui ont la possibilité de se procurer la console et des jeux en import.

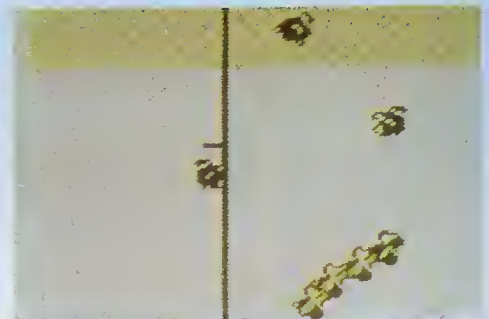
### SUPER KICK OFF SUR MASTER SYSTEM (US GOLD)

Quittons le Japon pour aller en Angleterre, puisque c'est US Gold qui a réalisé la version Master System.

En fait, il s'agit d'une version très complète qui se situe entre Kick Off et Kick Off II. On retrouve pratiquement toutes les options des versions ST et Amiga et la réalisation est très soignée.

Ce programme devrait arriver avant la fin de l'année et il est fort vraisemblable que ce sera un gros succès, vu que la Master System ne dispose pas non plus de grandes simulations de foot.

Soyez patients, Kick Off arrive bientôt.



Super Kick Off - GB



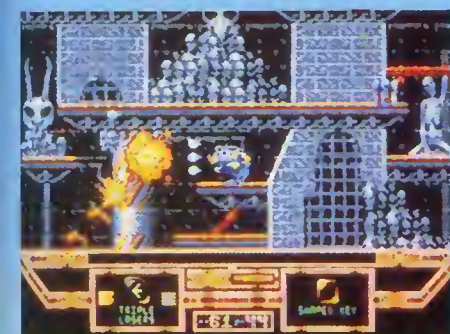
# ELECTRONIC ARTS MISE SUR LA MEGADRIVE

Indépendamment de ses programmes micro, Electronic Arts tente une percée sur le marché des consoles, sur la Megadrive exclusivement. De nombreux programmes étaient présentés lors du CES de Londres. Pour la plupart, il s'agit des mêmes programmes que l'on pouvait voir en juin à Chicago, mais les programmeurs d'EA ont beaucoup travaillé entretemps. En effet, si ces programmes avaient piètre allure à Chicago, ils ont repris du poil de la bête et ils ont maintenant meilleure allure.



Roadrash

**Road Rash** est une course de moto assez impressionnante dans sa forme actuelle, alors qu'à Chicago le programme avait l'air très ordinaire. Il s'agit d'une course illégale qui se déroule sur les routes américaines avec des voitures de police qui tentent de vous arrêter. Tous les coups sont



Fatal Rewind

permis et il est recommandé de filer des coups de poing à ses adversaires ou de les envoyer dans le décor en leur balançant un bon coup de pied au passage. Ce n'est sans doute pas très élégant, mais ça déloule et on s'amuse beaucoup. Cette course aussi excitante qu'originale dispose de sérieux atouts, y compris d'excellentes musiques rock et des mots de passe qui permettent de sauver sa position. Il est à noter que contrairement à la plupart des autres

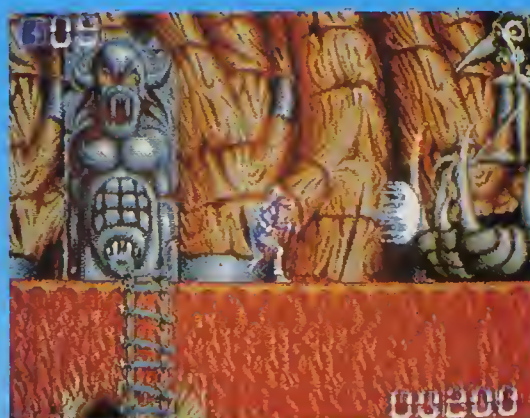
programmes réalisés par Electronic Arts, il ne s'agit pas d'une conversion d'un succès micro, mais d'un programme original qui a été développé spécialement pour la Megadrive. (sortie prévue en octobre).

On ne présente plus **Shadow of the beast**, un programme légendaire sur Amiga. La version Megadrive est tout aussi belle que l'originale et le jeu est strictement le même. C'est un jeu d'arcade/aventure dont on ne vient pas à bout rapidement et si la jouabilité est bonne, il devrait valoir le détour (sortie prévue en novembre). Comme le programme précédent, **Fatal Rewind** est la conversion d'un programme micro de Psygnosis. Ne soyez pas surpris si ce titre ne vous dit rien car il avait été publié sur micro sous le nom de Killing Game Show. Il s'agit d'un shoot them up assez original dans lequel vous dirigez un robot de combat qui participe à un jeu télévisé des plus spectaculaires. Le jeu est intéressant et la réalisation est satisfaisante, même si elle est sensiblement inférieure à celle de la version Amiga (sortie prévue en octobre).

Autre grand succès sur Micro, **The Immortal** est un jeu à mi-chemin entre jeu de rôle et arcade. Cette version présente quelques différences avec celles sur micro, car le côté action est plus mis en avant avec notamment des combats particulièrement spectaculaires, présentés en plein écran. La réalisation est excellente et l'action est bien soutenue par des digitalisations sonores qui ne figuraient pas dans la version originale (sortie prévue en novembre). Il y a quelques années, Electronic Arts avait réalisé la meilleure conversion de **Marble Madness** sur Amiga et maintenant c'est le tour de la Megadrive. Vous vous souvenez sans doute de ce grand jeu d'arcade d'Atari Games dans lequel on dirige une boule dans des parcours semés d'embûches de toutes sortes. En dépit de son âge, Marble Madness n'a pas pris une ride, d'autant plus que ce programme n'a aucun équivalent sur cette



The Immortal



Shadow of the Beast



F - 22

console. Cette version semble aussi réussie que celle de l'Amiga, alors les fans du jeu d'arcade ne devraient pas être déçus (sortie prévue en novembre). Enfin, le programme le plus marquant d'Electronic Arts se nomme **F-22** et c'est le premier simulateur de vol sur console. Oui, vous avez bien lu: un simulateur de vol! Bien sûr, ce n'est pas Falcon ou Chuck Yeager car il n'est pas possible de réaliser un simulateur aussi sophistiqué en utilisant uniquement trois boutons, plutôt qu'un clavier d'ordinateur. Alors, les commandes sont simplifiées, mais le feeling est là et ce programme est plus axé sur les combats aériens, ce qui ne devrait pas déplaire aux dingues de la gâchette que vous êtes. Notez qu'il est très difficile de faire de la 3D surfaces pleines sur une console, mais Electronic Arts s'en est très bien sorti et le résultat est convaincant. Ce programme a une pêche d'enfer et je suis très impatient de mettre la main dessus (sortie prévue en novembre).

la référence  
consoles





# GAME GEAR. C' C'EST PLUS P



**GAME GEAR** c'est la nouvelle console portable.  
C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la  
couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur  
la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques





- Regarde moi ça ! 1'22"00 à Monaco...  
je suis nul, nul, nul.

**OU QUE TU SOIS  
FORT QUE TOI.**

LINTAS-PARIS

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont  
Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une  
partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche.  
La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

**SEGA**

**C'EST PLUS FORT QUE TOI.**



# PHANTASY STAR III



**V**oilà déjà mille ans qu'Okario mit fin aux ténébreux pouvoirs de Laya. Dans cette guerre fut détruite la majeure partie des machines et des cyborgs laissant un monde meurtri à jamais. Une minute de silence, je vous prie. Aujourd'hui, au cœur même du Royaume de Landen dont le Roi n'est autre que votre paternel adoré, enfin pas tant que ça, le Mal vient de refaire sa sinistre apparition. Et comment ça, allez-vous me dire? Comme je suis bon et généreux, je vais vous l'expliquer.

Alors que vous, Rhys, alliez vous marier à la charmante Maia aux bleus cheveux, trouvée il y a quelques semaines de cela sur les rivages de votre Royaume, belle, innocente et amnésique, un Dragon ailé de Laya s'empara d'elle, l'élue de votre cœur. Manquant de défaillir sur l'instant vous maudissez les adeptes de Laya et décidez de partir pour la retrouver. Le Roi, votre père, ne voulant pas s'engager à nouveau dans une guerre sanglante vous met aux arrêts dans les prisons du Palais Royal. Mais, comme l'écrivait Nietzsche, les amis sont

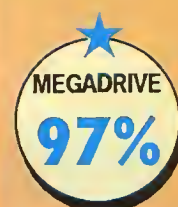


unis dans la nécessité. C'est ainsi que Lena, une jeune femme ravissante, comme toutes les jeunes femmes de ce jeu, vint vous secourir.

Sega nous propose un chef-d'œuvre du genre avec Phantasy Star III. Une fois libre vous devrez mener l'enquête dans les villages

où les passants vous fourniront de nombreux indices. Il ne faut négliger personne! Ce sont les villageois qui avertiront Mieu, le premier des deux cyborgs qui vous accompagneront, afin qu'elle sorte de sa cachette. Vous pourrez visiter chacune des petites bâtisses où séjournent les divers commerçants. Pour obtenir les nombreux renseignements souhaités une simple pression sur un bouton sera nécessaire. Il en va de même pour les combats où vous pourrez choisir vos actions grâce à quatre icônes disponibles: combat total, combat partiel (juste un coup), fuite et techniques. Devant des monstres dont la beauté n'a d'égale que l'originalité, vous réglerez vos assauts avec rapidité et surtout sans vous casser la tête. Lors de ces batailles les créatures apparaîtront sur votre écran sans pratiquement aucune animation. En fait la seule véritable animation est le moment de leur mort où elles semblent s'enfoncer dans des sables mouvants. La progression, en puissance, de ces charmantes créatures





sera, suivant les sept planètes qui vous visiteront, proportionnelle à la vôtre. Même après une centaine d'heures de jeu vous pourrez toujours vous faire casser la figure! Heureusement que la cartouche autorise jusqu'à deux sauvegardes du jeu! Pour vous donner une idée de l'ampleur du scénario sachez que vous jouerez trois générations de personnages et qu'il existe quatre fins différentes en fonctions de vos actions! Les 8 mega-bits sont bien utilisés et pour une fois ça fait plaisir!

Le tout est accompagné de musiques qui changent selon les endroits dans lesquels vous pénétrez et qui savent vous mettre dans l'ambiance. Et quel ambiance! Phantasy Star III est une véritable épopée futuriste. Après tout, Homère et son Odyssée commençaient à prendre la poussière.

Vous et votre bande, puisque l'équipe complète se compose de cinq personnes, vous déplacerez selon le même système que dans Phantasy Star II. Vos personnages avancent sur la carte du monde où

apparaissent les temples, les villages, les bateaux... Notez au passage que le scrolling multi-directionnel est remarquable et n'accroche jamais.

Pour les fanatiques qui, tout comme moi, ne pourront jamais se séparer de ce jeu, je précise qu'il existe un livre contenant toutes les références du jeu. En d'autres termes, vous découvrirez les plans des villages et des labyrinthes en couleur, l'histoire des principaux protagonistes de l'affaire et plein de trucs utiles pour avancer d'une manière efficace. Notez bien que si vous êtes patient et que si votre Q.I. dépasse celui de mon ours en peluche, ce livre qu'il faut commander aux Etats-Unis ne vous sera pas utile. Mais bon, je me suis dit qu'il fallait être prudent alors je vous préviens.

#### THE SHADOWRUNNER

EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 18  
MANIABILITE : 19  
SON : 17  
ANIMATION : 17









Nom .....	
Prénom .....	
Adresse .....	
.....	
Ville .....	
Code postal .....	Date .....
Téléphone .....	Signature .....
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div>Date d'expiration</div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>	





omme le dit si bien le proverbe, on ne change pas une formule qui marche, re voici donc la belle et plantureuse Yoko, l'héroïne de ce jeu dans de nouvelles

aventures. Après un dessin animé, remarquable d'ailleurs, expliquant (en Japonais, comme par hasard) l'histoire et la mission que vous devrez effectuer, vous prenez en main la direction des opérations et sans vraiment savoir où vous allez, vous y allez.

Alors que dans les précédents épisodes, vous deviez aller secourir vos soeurs enlevées par un horrible enfoiré, cette fois-ci c'est la confusion la plus totale dans votre esprit. Vos certitudes se noient dans un méandre de problèmes métaphysiques et votre faculté d'analyse en prend un sérieux coup au moral, lequel n'est d'ailleurs pas bien fort en ces durs moments. Bref, les trois seules choses vraiment certaines sur ce coup, c'est que d'une part vous n'est pas seule, puisque l'une de vos soeurs est constamment à vos côtés (vous alternez les personnages en appuyant sur le bouton Run), que votre épée magique sera votre compagne éternelle même devant la mort et que la possibilité d'utiliser un super pouvoir en appuyant vers le haut et sur le bouton de fin vous est offerte. Vous me direz qu'avec ça, on peut déjà faire pas mal de trucs. C'est vrai et la suite nous le prouvera. Le coup de pouvoir changer de personnage à tout moment est en fait l'un des principaux arguments, un des moteurs de cette production par rapport à ses concurrents et comme de plus ces derniers possèdent tous une arme, une allure, un démarche et des techniques de combats propres, c'est au joueur de parfaitement négocier les difficultés et ainsi de déterminer quel combat utiliser et à quel moment. Assez réduit au départ, vous n'êtes que deux, vous réussirez tout de même à embarquer avec vous le fils du crétin de service, qui trahira son peuple mais vous sera d'un grand secours.



# Valis IV



scrolling multi-directionnel le plus souvent sur deux plans. D'un graphisme somme toute très correct, c'est dans le choix des couleurs et dans les dégradés d'arrière plan, que ce jeu est beau. Alors que l'animation n'est pas fantastique, les mouvements de l'héroïne n'étant pas franchement coulés et limpides, les différents dessins animés présents entre chaque niveau sont eux tout à fait remarquables. Bien que le temps de chargement soit encore très long (ce problème devrait être résolu avec la System Card V3.0), les paroles sont parfaitement synchronisées avec le mouvement des lèvres des personnages, ce qui tend à donner un certain réalisme à l'ensemble. Alors... Si vous êtes un incondi-

tionnel acharné de la série des Valis, Valis IV vous apportera joies et bonheurs, et si vous ne l'êtes pas, cet épisode pourrait bien vous le faire devenir.

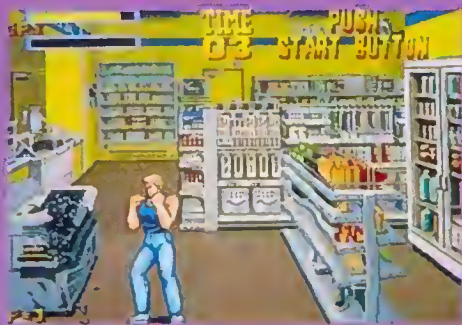
**J'm DESTROY**



Toujours présentes à l'écran deux jauges, vous permettront sans cesse de connaître votre niveau de vie ainsi que le puissance de vos armes. Assez petites au départ, ces deux échelles évoluent dans le bon sens très rapidement en fonction des options que vous ramasserez sur votre parcours. Les boules de couleur augmentent la taille de ces jauges et des feuilles sacrées vous permettent de les remplir. Outre ces deux options, un sablier pourra augmenter le temps imparti à chaque mission, les 1Ups vous donneront une vie supplémentaire, etc... Toute comme les deux premiers épisodes de cette Saga, Valis IV se déroule suivant un

**EDITEUR : LASER SOFT**  
**GRAPHISME : 17**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 19**  
**ANIMATION: 16**  
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**





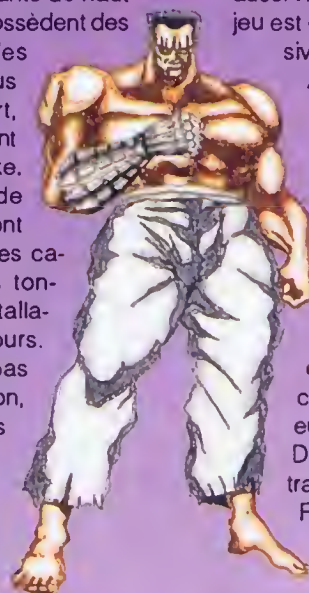
# BURNING FIGHT

**C**artonneurs en herbe, batonneurs à deux francs, flanqueurs de trempe du dimanche, assassinateurs de touristes sur les autoroutes, à vos Neo Geo. Burnight Fight est un soft pour vous. Ahhh, ça pour sûr monseigneur, Burning Fight c'est pas pour les enfants sages. Si vous avez une Neo-Geo, il y a de fortes chances que vous connaissiez Streets Of Rage sur Megadrive ou encore Final Fight en arcade ou sur Super Famicom. Pas de problème donc, pour comprendre Burning Fight c'est du pareil au même, mais avec la qualité de la console SNK en plus.

Alors que la guerre des gangs fait rage dans la ville, vous et votre pote avez été engagé par les forces spéciales d'intervention pour mettre fin aux agissements bestiaux d'une certaine catégorie d'individus peu recommandables. Bien au courant des dernières techniques en matière de manipulation de battes de baseball, de gourdins, de couteaux et autres pistolets, complètement au fait des innovations du ninjutsu, vous vous engouffrez dans une lutte acharnée dont seul le plus talentueux des combattants pourra sortir vivant.

A la manière de Final Fight, dès le départ un petit menu graphique vous permet de choisir parmi trois combattants de haut niveau. Duke, Ryu et Billy possèdent des capacités et des aptitudes propres. Si Ryu est le plus svelte, Billy est le plus fort, mais ses mouvements seront plus lents que ceux de Duke. Pour regagner un peu de force, des aliments pourront être obtenus en cassant des cabines téléphoniques, des tonneaux ou toutes autres installations présentes sur le parcours. Bien que vous ne soyez pas vraiment un mauvais garçon, vous ne pouvez pas vous empêcher de tout casser quand l'occasion se présente. Lors des Bonus Stage par exemple, l'envie de tout saccager est tellement irrésistible que plus rien ne peut vous arrêter. Ainsi, pianos à queue, voitures et autres étalages de magasins auront avec vous la vie dure, d'autant

plus qu'il faut pour amasser le plus de points possible frapper comme un fou et aussi vite que possible (cette phase de jeu est d'ailleurs particulièrement jouissive).

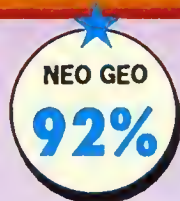


Alors que Burning Fight n'est autre qu'un remake de Final Fight, sa réalisation est tellement brillante qu'il laisse ce dernier complètement sur la touche. L'animation des mouvements des divers protagonistes est d'une parfaite fluidité et les bruitages des impacts des coups remarquable. Tout cela évidemment étant sans compter avec les graphismes qui eux aussi sont carrément fabuleux. D'une réalisation dans la plus pure tradition du jeu d'arcade, Burning Fight est un jeu de baston comme on les aime et encore je ne vous ai pas tout dit!

**J'm DESTROY**



EDITEUR : SNK  
GRAPHISME : 19  
MANIABILITE : 19  
SON : 19  
ANIMATION : 18



## GAME'S

### Le plus grand choix de jeux

**PARLY 2**

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

**VELIZY 2**

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

**ST-QUENTIN YVELINES**

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

**LYON LA PART-DIEU**

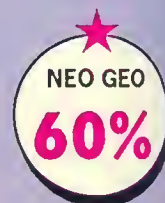
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

**CAGNES-SUR-MER**

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21



# LEGEND OF SUCCESS JOE



**C**hampion de boxe. N'avez-vous jamais rêvé de devenir un véritable champion de boxe, le Mike Tyson des années 90, celui que le monde entier admire, celui que tout le monde respecte (remarquez qu'en

ce moment, sa cote de popularité a des petits problèmes. Vous avez vu les actualités, le pauvre, il a une centaine d'années de prison pour viol, vous imaginez? C'est pas une honte, ça, un pauvre petit garçon comme lui...). Tout commence alors que vous ne valez pas un kopeck, personne ne mise sur vous. Vous êtes un sorte de honte. Pas musclonneux pour un sou, vous avez plutôt la dèche. Personne ne vous veut pour l'entraînement, personne ne vous fait confiance. En fait seul un individu compte sur vous, c'est vous-même. Dans de pareilles conditions, devenir le roi du ring c'est pas vraiment évident. Mais avec du travail et de la persévérance comme dit le dicton, on arrive à tout. C'est donc avec une morale à toute épreuve du moins au début que vous arpentez les rues de la ville. En squattant les quartiers sombres, la nuit, vous étiez pratiquement certain que la bagarre allait arriver, et comme personne ne voulait de vous sur un ring, le meilleur moyen de s'entraîner était encore de pratiquer les combats de rue. Si effectivement cette technique de combat était très importante pour forger un caractère de gagnant, par contre elle nécessite de votre part des règles strictes et entraînement oblige, vous ne pourrez vous battre qu'en utilisant vos seuls poings. Finalement et assez rapidement d'ailleurs ce qui devait arriver est arrivé, et une bande de mauvais garçons vous provoque. Simple formalité pour vous, cette ridicule petite baston vous permet pourtant d'attirer les re-



gards d'un entraîneur qui passait dans les environs. Devant votre classe, votre dextérité et devant la manière avec laquelle vous boxez, vous décrochez rapidement votre premier contrat. Et des bas-fonds de la ville, vous voilà projeté dans l'univers sans pitié de la boxe. Bien évidemment et avant de devenir champion du monde, il va falloir que vous bossiez comme un arracheur de dents, que vous preniez plein de péches dans la gueule pour obtenir le titre tant convoité. En fait, le jeu se déroule toujours de la même manière. C'est à dire qu'avant chaque combat vous devrez faire vos preuves en éclatant la tête à quelques voyous en mal de baston. Pour atteindre votre but, il faudra venir à bout d'une dizaine d'adversaires tous plus coriaces les uns que les autres. Du champion régional, au champion du Japon en passant par le champion d'Asie votre route sera longue, mais ô combien profitable.

Comme beaucoup d'entre vous, j'attendais avec une certaine impatience une nouvelle simulation de sport de la plus belle, mais aussi la plus chère console du monde. Enfin, avec Legend Of Success Joe, elle est là. Alors que le Golf et surtout le Baseball étaient complètement hallucinants quant à leur qualité ludique réciproque, là c'est une autre affaire. Evidemment lors des combats de rues, c'est assez rigolo

de cartonner les mecs qui arrivent, mais au bout de deux ou trois niveaux, la difficulté est telle que l'on n'arrive même plus à pouvoir aligner un coup sans se prendre une correction malsaine. Dans les combats sur le ring, c'est un bis repetita et donner un coup gagnant relève de l'exploit. Cela dit avec de la persévérance et avec une bonne dizaine de Continue (qui ne sont pas en nombre infini, mais avec la carte de back-up, on arrive toujours à se débrouiller), tout devient plus

facile et passer au stage supérieur devient relativement facile.

Au niveau du jeu proprement dit, le simulation est assez bonne et tous les coups de

la boxe sont envisageables dans cette simulation. Cependant et même si la réalisation est à la hauteur de la machine sur laquelle ce jeu est programmé, on n'est pas franchement complètement satisfait par cette production. Le fait de se faire dérouiller pendant cinq



minutes la gueule sans pouvoir toucher une fois son adversaire nuit excessivement à une bonne approche. Toutefois et rendant là à Cesar ce qui est à Cesar, il faut bien reconnaître que c'est beau. Même si les sprites géants ne sont pas superbement animés (surtout dans les phases de combats de rue), on est quand même heureux de pouvoir laminer le type d'en face. A ce propos d'ailleurs, et au fur et à mesure que le combat se déroule, on s'aperçoit que sous l'impact de vos coups, son visage se modifie et que son air plutôt fier au départ laisse place à une gueule complètement ensanglantée à l'arrivée. Certainement bien trop répétitif pour passionner les foules pendant de longs moments, Legend Of Success Joe est comme presque tous les jeux sur Neo-Geo sans grand intérêt.

**J'm DESTROY**

**EDITEUR : SNK**  
**ANIMATION : 15**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 18**  
**GRAPHISME : 17**







# VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !



BATMAN



THE ADVENTURE OF LINK



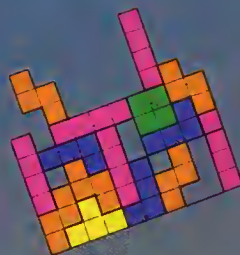
SUPER MARIO II



SIMON'S QUEST



TETRIS



LES GRANDS SUCCÈS  
SONT SUR

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo



Console et accessoires  
pour 100 jeux passionnants



# MYSTERIUM

EDITEUR : ASMIK OF AMERICA  
GRAPHISME : 13  
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE  
SON : 14  
DIFFICULTE : 14



I AM NORDA. CARE  
TAKER OF THE  
MYSTERIUM. YOU MUST  
BE A HIGHLY SKILLED  
ALCHEMIST INDEED IF

**A**près de longues études en alchimie et en sciences occultes auprès de l'un des plus grands magiciens du monde, Hermetrix, vous allez enfin pouvoir mettre en avant vos talents et vos pouvoirs spéciaux. Envoyé en plein cœur du Mystérium, un labyrinthe pour savoir où vous en êtes réellement, vous allez devoir affronter de nombreux pièges et de nombreux ennemis avant de pouvoir sortir vivant de cette galère dans laquelle on vous a foutu.

En fait, *Mysterium* se déroule comme un petit jeu de rôle/aventure entièrement en trois dimensions. Dans les couloirs du labyrinthe géant qui comporte dix niveaux, vous allez bien sûr faire de mauvaises rencontres, parfois quelques tirs seront suffisants pour éliminer ces cancrelats géants de votre passage d'autres fois il faudra ruser un peu plus en utilisant votre expérience passée et votre maîtrise de l'alchimie. Sur votre route vous pourrez également rencontrer des puits qui vous permettront de transformer la matière et de changer la nature des éléments de telle sorte qu'une pierre pourra devenir une clef (utile notamment pour ouvrir les portes, ça c'est intelligent!).

Pour mieux vous diriger et pour vous situer dans les divers labyrinthes, une carte pourra vous être attribuée en même temps que le menu qui vous permet d'utiliser, de prendre, de larguer un objet que vous aurez trouvé au détour d'un couloir. Assez peu pratique et lourde dans son utilisation, cette option est pourtant complètement indispensable. D'une réalisation honnête, *Mysterium* reste cependant un jeu simple dans sa conception qui satisfera tous ceux d'entre vous qui n'ont pas toujours envie de se prendre le crâne sur un bon jeu de rôle bien balaise.

**J'm DESTROY**



GAMEBOY  
**78%**

# OutRun

En tout quinze parcours différents vous sont proposés. Attention! Avant de clamer à tue tête: "Woahhh j'ai fini Out Run, woahhh j'ai fini Out Run", vérifiez bien que vous avez effectivement parcouru toutes les étapes. Par rapport aux autres versions de ce jeu (sur Megadrive et sur NEC), Out Run sur sur Gamegear propose une option intéressante puisqu'elle permet à deux joueurs (soit la console, soit un copain) de se battre en duel sur dix parcours. Cette option toute à fait agréable, donne un peu de pigment à l'ensemble car il faut bien avouer que la réalisation générale est un peu décevante. Bien que l'animation de la route soit tout à fait cohérente, on a même droit aux dénivelés, les bas côtés sont un peu tristounets, seul de temps en temps des palmiers ou des rochers viennent égayer le tout. De plus lorsqu'on joue



un peu à Out Run, on s'aperçoit qu'il n'y a jamais plus de trois voitures (avec la votre) présentes simultanément à l'écran. Du coup, tout devient plus facile et terminer la course devient une véritable balade. Doté d'un son, fidèle reproduction de la musique originale, cette production est en demi-teinte par rapport à ce que l'on espérait. Mais bon, reconnaissons qu'Out Run reste ce qu'il est: un bon jeu (surtout dans ce cas à deux).

**J'm DESTROY**

**N**on ne vous inquiétez pas je ne vais pas vous refaire tout un speech sur ce jeu, où sur la musique, vous n'aurez qu'à vous référer au test de la version Megadrive, également dans ce numéro. Au commandement de votre Testarossa rouge (comme de bien entendu, Ferrari oblige), vous voilà lancé dans une course folle, avec à vos côtés votre petite amie. Inutile de vous dire alors qu'il ne faudra pas la décevoir et lui garantir des émotions fortes. Eh oui, les femmes sont ainsi étrange parfois mais tellement délectable. Bref, ne konklons pas too much sur ce coup et repensons donc à Out Run. Sur Gamegear, outre que l'on retrouve les traditionnelles musiques qui ont fait de ce jeu l'un des plus grands succès d'arcade. On retrouve également pratiquement tous les ingrédients qui en font l'une des courses de voitures phares sur console. Ainsi et cela comme d'habitude, vous pourrez vous même déterminer comment finir le jeu, en bifurquant sur l'une ou l'une des routes proposées à la fin de chaque étape.



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 15  
ANIMATION : 15  
SON : 16  
MANIABILITE : 17

GAMEGEAR  
**79%**



HORS-SERIE joystick  
LE GUIDE DES CONSOLES

HORS-SERIE  
joystick  
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLE

# CONSOLES NEWS

**13**  
CONSOLES  
AU BANC  
D'ESSAI

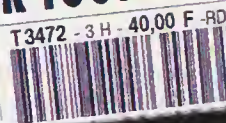


NEO GEO  
LYNX  
GX 4000  
PC ENGINE • CD ROM  
TURBO GT  
SUPER GRAFX  
MASTER SYSTEM  
MEGADRIEVE  
GAME GEAR  
NINTENDO  
SUPER FAMICOM  
GAME BOY

**TRUCS  
ASTUCES  
POUR  
GAGNER**



**LE 1<sup>ER</sup> GUIDE**  
**497 JEUX TESTÉS SUR TOUTES  
LES CONSOLES**



## Le Hors série CONSOLES NEWS chez vous !

Bon de commande à adresser avec votre règlement à: JOYSTICK • Consoles News • 103 Bd Mac Donald • 75019 Paris  
Oui! Je veux recevoir Le HS Guide Consoles News, chez moi, parce que sans lui, je suis complètement paumé.  
Je joins mon règlement de  (40F pour la France métropolitaine, ou 50FF pour le reste du monde)

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
CP \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_  
Age \_\_\_\_\_ J'ai la console: \_\_\_\_\_



# 688 SUB ATTACK

**P**uisque c'est à la mode, pourquoi ne pas faire un tour vous aussi dans cet immense, gigantesque, cyclopéen Grand Bleu dont tout le monde autour de vous vante les mérites? Pas question ici de caresser des dauphins taquins ou de tenter de battre un quelconque record de plongée, mais il s'agit plutôt de faire sombrer des sous-marins et des porte-avions, de déjouer les sonars adverses et d'éviter les torpilles qu'on se fait un malin plaisir de vous envoyer. Vous voyez, c'est tout de même beaucoup plus amusant! Electronic Arts nous envoie 20000 lieues sous les mers avec cette simulation de sous-marin qu'est 688 Sub Attack.

Si vous désirez de l'action, ce dont je suis sûr, vous n'allez pas être déçu! Tout d'abord afin de ne pas choquer vos idéaux le jeu vous permet d'une part de casser du Russe, mais tenez-vous bien, vous aurez d'autre part la possibilité, peu courante, de détruire des bâtiments américains en prenant les commandes d'un sous-marin soviétique. Pour cette dernière option, afin d'accentuer le réalisme du jeu, les concepteurs ont eu la bonne idée de mettre les instructions et les voix digitalisées en russe. C'est aussi amusant qu'original! Une fois aux commandes d'un de ces superbes bâti-

ments à propulsion nucléaire vous partirez arpenter les océans avec un seul mot d'ordre: la discrétion. C'est vrai ça, à quoi bon un sous-marin si ce n'est pour frapper sans être vu!

Pour être efficace il faudra aussi savoir être rapide. Vous devrez passer avec



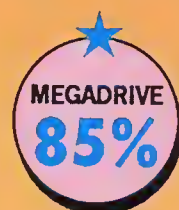
une diabolique promptitude de la salle des torpilles, à celle du sonar, en passant par celle des commandes du sous-marin. Pour changer de salle choisissez l'icône correspondant. Une fois dans la pièce sélectionnée vous déciderez de vos manœuvres en faisant bouger une petite flèche sur les différentes commandes. Quel pied de lancer des torpilles sur un vaisseau adverse! Vous pourrez évidemment le regarder sombrer tout à loisir. Ça vous fait plaisir, n'est-ce pas? D'autant plus que ces bateaux sont assez bien représentés. On reconnaîtra facilement un super-tanker du fameux porte-avions Nimitz. Les scènes à l'intérieur du sous-marin sont simples mais cependant représentatives d'un cadre militaire. L'animation, très peu présente, laisse un peu à désirer car le plus léger déplacement sur une carte de direction ou bien encore les mouvements de bateaux vus par le périscope sont beaucoup trop saccadés.

Au total près d'une vingtaine de scénarios disponibles!



Vous pourrez tout à votre gré couler des destroyers, semer un sous-marin russe ou, pourquoi pas, escorter des cargos se rendant en Yougoslavie. Il est néanmoins dommage de ne pas pouvoir jouer une véritable campagne longue et haletante. Il ne faut peut-être pas trop en demander? Le moindre de tous ces scénarios est déjà une véritable épreuve pour les nerfs et garder son sang froid n'est pas toujours ce qu'il y a de plus évident. Pourtant ce n'est pas la musique qui se résume à une musquette d'ambiance qui vous fera vibrer. Les voix digitalisées sont quant à elles géniales, même si le moment où l'on vous annonce que vous êtes touché n'est pas le plus drôle. Inutile de vous faire un dessin, 688 Sub Attack est une simulation de guerre passionnante dans laquelle on plonge avec délice comme dans tout bon Grand Bleu. Vous voyez, on y revient!

**THE SHADOWRUNNER**



**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**  
**GRAPHISME : 16**  
**ANIMATION : 10**  
**SON : 14**  
**ERGONOMIE : 15**  
**MEGADRIVE FRANCAISE**





L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR."



**SEGA**<sup>TM</sup>  
MASTER SYSTEM<sup>TM</sup>

**LUCASFILM**<sup>TM</sup>  
GAMES

INDIANA JONES<sup>®</sup> &  
THE LAST CRUSADE  
THE ACTION GAME.  
© 1990. LUCASFILM<sup>®</sup> INC.  
All rights reserved.  
Indiana Jones and/or  
Indy are trademarks  
of Lucasfilm Ltd.

**TENGEN**

GAUNTLET<sup>®</sup>  
© 1990 TENGEN INC.  
All rights reserved.  
ATARI GAMES  
CORPORATION



**EPYX**<sup>®</sup>

IMPOSSIBLE MISSION<sup>®</sup>  
© 1990 Epyx<sup>®</sup> INC.  
All rights reserved.

**TENGEN**

PAPERBOY<sup>®</sup>  
© 1990 TENGEN INC.  
All rights reserved.  
ATARI GAMES  
CORPORATION



LICENSED BY SEGA<sup>®</sup> ENTERPRISES LTD. FOR  
"PLAY ON THE SEGA<sup>®</sup> MASTER SYSTEM".  
U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY,  
HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX.  
TEL: 021 625 3366. SEGA<sup>®</sup> is a trademark  
of SEGA ENTERPRISES LTD.

**U.S. GOLD**<sup>®</sup>

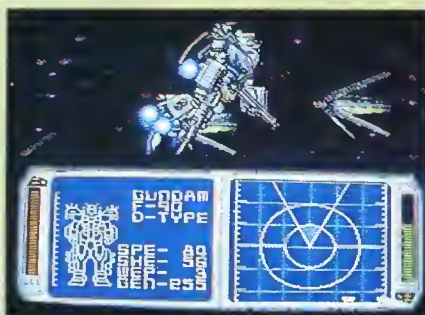
**SEGA**<sup>TM</sup>  
MASTER SYSTEM<sup>TM</sup>



# GUNDAM 91

**O**n aurait pu croire en voyant le titre de ce jeu que nos amis nippons n'avaient pas trop bien capté le discours de Figaro sur le fameux "god-dam". Vous avez le droit, au passage, d'admirer ce joli brin de culture. Une fois que l'on découvre le jeu on se rend compte qu'il n'en est rien puisque Gundam traite autant de la littérature française que de la métaphysique kantienne. Pourtant la philosophie de ce jeu, sans exceller dans les finesses, n'en est pas moins redoutable et se résume en un maître mot: destruction!

Aux commandes de votre robot Gundam 91, tout droit tombé de Robotech, c'est-à-dire armé jusqu'aux dents, ou plutôt devrais-je dire jusqu'aux oreilles puisque l'une de ses nombreuses armes se trouve au niveau de cette partie de son anatomie, vous devrez retrouver un vaisseau ami tombé depuis peu dans les filets d'êtres peu recommandables. Les adversaires sont bien évidemment féroces et tout aussi bien armés que vous, si ce n'est plus. Leur point faible c'est qu'ils ne sont pas très malins et qu'on peut faire mieux pour ce qui est de leur rapidité d'action. Pour sélectionner votre adversaire vous déplacerez un sprite vous représentant sur une carte du ciel puisque tous les combats sont aériens et vous le positionnerez face à l'ennemi voulu. Lors de



chaque bataille vous serez seul, vous, Gundam, face à quatre ou cinq robots adverses. Les troupes qui vous accompagnent, mais que vous ne dirigez pas, auront pu, au préalable, endommager vos ennemis ce qui vous permettra d'en finir avec eux plus rapidement. Une fois votre demi-douzaine de combats menés à leur terme vous pourrez passer au niveau suivant en ayant cependant auparavant gagné une nouvelle arme. Il faut bien le dire l'action devient très vite répétitive et lassante même si l'on s'enthousiasme dans les premiers instants.



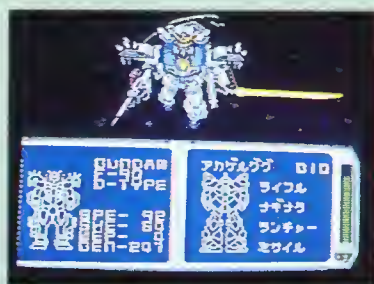
Mais cet enthousiasme des premières minutes est bien naturel. Alors que sur la partie supérieure de l'écran divisé en deux apparaît, de face ou de profil, votre superbe robot géant vous guettez sur le radar placé dans la partie inférieure le positionnement de vos adversaires.

Une fois dans votre champ de vision un petit encadré vous renseigne sur son modèle et sur ses dommages. Il ne vous reste alors qu'à sélectionner le plus rapidement possible le type d'armes que vous désirez employer. Vous aurez à votre disposition un choix d'armes assez varié, puisqu'au total vous pourrez en avoir près d'une dizaine du fusil mitrailleur au laser fixé



sur épaulettes. A chaque utilisation d'une de vos armes ou d'un de vos adversaires vous aurez droit à un somptueux gros plan sur l'arme choisie. L'animation de ces scènes de combats est fluide mais trop peu variée, l'utilisation d'une même arme produit toujours la même suite. Gundam 91 offre un véritable dessin animé de combat spatial entre mastodontes métalliques mais l'ensemble des scènes, trop limitées, lui fait perdre son intérêt. La réalisation apportée à chaque scène est soignée, la musique accompagnant le tout est entraînante et les divers bruitages de combats sont très bien rendus. On aurait même pu oublier que les textes sont en japonais tant ils sont insignifiants pour la compréhension du jeu. Bandai aurait pu obtenir un jeu tout simplement génial si il avait su exploiter pleinement une idée originale, mais voir 10000 fois la même image, même si elle est très belle, ça devient vite soporifique!

**THE SHADOWRUNNER**



**SUPER  
FAMICOM  
70%**

**EDITEUR : BANDAI  
GRAPHISME : 16  
MANIABILITE : 14  
SON : 15  
ANIMATION : 13**

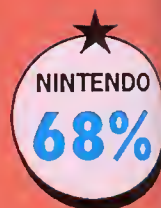






# GOAL

EDITEUR : JALECO  
GRAPHISME : 15  
ANIMATION : 12  
SON : 12  
MANIABILITE : 15



Voici le troisième jeu de football (voetbalspel) sur Nintendo. Cette fois, la représentation graphique est originale, le terrain est vu en 3D isométrique. Plusieurs possibilités sont offertes au joueur ou aux joueurs ou à le joueur ou à la joueur. Si vous êtes seul, vous pouvez participer à la coupe du monde (Wereld Cup). Là, la console vous permet de choisir votre équipe, parmi 16 nations, séparées en 4 poules. Vous affronterez chaque équipe de votre poule, puis les deux meilleures équipes de chaque poule seront qualifiées pour la suite de la coupe. Pendant les matchs, vous ne dirigez qu'un joueur à la fois, celui-ci étant indiqué par une petite flèche qui le suit dans ses moindres mouvements. Vous pouvez faire des passes, tirer, faire des têtes ou tackler (shøter). Les graphismes des joueurs sont simples, mais efficaces, mal-

gré le défaut habituel de la Nintendo, les couleurs pâles et qui bavent un peu. C'est parfois gênant, quand deux équipes qui s'affrontent ont des teintes trop proches, on a du mal à distinguer ses joueurs des adversaires.

Vous pouvez aussi participer à un tournoi de tirs (mårklebùt). Un menu rapide, représentant trois joueurs célèbres, vous permet de choisir votre tireur, puis, vous vous trouvez devant le but adverse, vu en plus grand qu'en match habituel, avec un équipier qui détient le ballon, contre deux défenseurs et un gardien de but. Dès que votre collègue vous passe la balle, vous devez dribbler et tenter de marquer le but. Vous disposez de cinq essais, après quoi ce sera au joueur suivant de tenter sa chance, la console totalisant le nombre de buts pour désigner le vainqueur.

Si la coupe du monde ne vous intéresse pas, que le tournoi de tirs ne vous branche pas plus, vous vous déciderez peut-être pour le championnat américain (ketchup voetbalspel), mettant en lutte 8 équipes. Le déroulement des matchs est identique à celui du mode coupe du monde.

Sachez qu'il est possible d'obtenir un mot de passe, qui vous permet de reprendre une partie où vous en étiez. Très utile si vous arrivez en finale de coupe du monde, et que vous devez interrompre votre partie.

Tous les menus du jeu sont entièrement gra-

phiques, cela va de la représentation des pays avec leur drapeaux, aux têtes des tireurs dans le mode compétition de tirs, ou dans la visualisation de l'organigramme (organigråm) du championnat américain. Goal était bourré de bonnes intentions, par ses graphismes, par sa représentation graphique, par sa bonne maniabilité, par ses animations graphiques plein écran représentant un joueur qui court les bras levés quand vous marquez un but, mais malheureusement l'action est beaucoup trop lente. On s'énervait très vite à voir traîner les joueurs sur le terrain, et on se lasse des actions qui ne mènent à rien quand on fait des passes à ses coéquipiers (põt) qui ne courent pas assez vite pour attraper le ballon. Les fans de football devront attendre la prochaine adaptation sur console Nintendo pour s'éclater.





# THE SWORD OF HOPE

que du bien. De certaines vous pourrez vous dégager sans gros dommages, une option "fuite" étant prévue dans le jeu, d'autres par contre vous mèneront la vie dure et la seule solution de survie rési-

dera dans le combat. Fidèle à l'image des jeux de rôle sur console de table, ce n'est qu'en vous battant que vous amasserez des points de vies, des points d'expérience et des pièces de monnaie. Ces pièces vous permettront dans les endroits adéquats d'acheter de nouvelles armes ou des sorts de magie, les points d'expérience eux, as-

LV: 1	HP: 15	MP: 20	
			GOLD: 3
			EX: 3
MOVE	IN FOREST		
	LOOK	USE	
	OPEN	MAGIC	
	HIT	POWER: 20	
LV	C+ →		
			GOLD: 3
			EX: 3
MOVE	SHAMAN HOUSE		
	CLOCK	USE	
	OPEN	MAGIC	
	HIT	POWER	

EDITEUR : KEMCO SEIKA  
GRAPHISME : 16  
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE  
SON : 18  
DIFFICULTE : 17

★  
GAMEBOY  
85%

sureront votre montée dans les niveaux. Plus vous combattez avec un niveau d'expérience fort, moins les combats seront difficiles. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire... Dans sa réalisation, l'un des principaux reproches que l'on peut faire à l'encontre de Sword Of Hope c'est la taille de la fenêtre destinée aux graphismes qui vous permettent de vous situer, à peine un sixième de l'écran. Ce qui vous l'avouerez n'est pas réellement très important surtout lorsqu'on connaît les dimensions de la



Gameboy. A part ça, ça va, c'est même plutôt sympa. Le système de direction vous permettant de vous déplacer dans quatre direction est d'une utilisation plutôt simple et les diverses commandes (prendre, utiliser, ouvrir, etc...) facilement abordables. Un bon jeu de rôle, à mi-chemin entre Fantasy Legend et Mysterium.

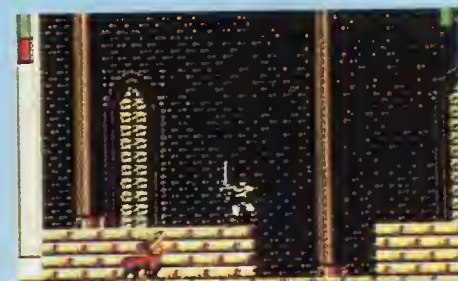
J'm DESTROY

# RASTAN SAGA

Aussi connu que Conan en film, Rastan est sans conteste possible le guerrier préhistorique le plus musclé du monde des jeux vidéo. Alors que ce Rastan Saga existe déjà sur NEC et sur Megadrive, où ce jeu n'avait pas trop brillé par son éclat, sur Gamegear c'est une tout autre affaire à laquelle nous avons droit. Alors que le peuple de la terre se voit asservi par un terrible démon, vous êtes Rastan, le seul guerrier suffisamment valeureux et courageux pour venir en aide à vos concitoyens. Armé de votre épée, vous partez dans une folle aventure pour délivrer la terre des terribles démons qui l'emprisonnent. Classique parmi les classiques, Rastan Saga n'en est pour le moins pas inintéressant. Tout en bastonnant ferme, vous rencontrerez sur

vos passages quelques options qui vous permettront d'embellir quelque peu votre panoplie pourtant déjà belle, de guerrier mon-dain. Outre les haches, les épées de feu et les masses, vous aurez également l'occasion de collectionner des objets très utiles comme des boucliers, des armures, des manteaux (enfin à l'écran cet objet ressemble plus ou moins à un manteau!) et des fioles magiques qui donneront à Rastan un peu plus de vie. En ce qui concerne la vie, il faudra vous méfier. Si certains monstres ne vous enlèvent que quelques points, d'autres sont nettement plus gourmands et votre jauge de vie située en haut et à gauche de l'écran, descend suivant une pente vertigineuse. Alors que Rastan Saga est doté d'une bande son, de graphismes et d'un scrolling multi-directionnel tout à fait acceptables, le jeu en lui-même est également un modèle du genre et cartonner sur les monstres qui vous assaillent devient un véritable plaisir. Un très bon jeu dans la lignée de Shinobi et en tout cas d'une qualité bien supérieure à celle des versions précédentes.

J'm DESTROY

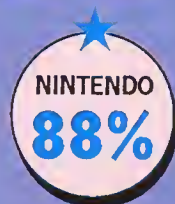


EDITEUR : TAITO  
GRAPHISME : 17  
ANIMATION : 17  
SON : 17  
MANIABILITE : 17

★  
GAMEGEAR  
86%



# THE BATTLE OF OLYMPUS



**D**ans la petite ville d'Elis, dans la région du Péloponèse, vivaient deux jeunes gens, parmi tant d'autres, qui s'aimaient d'amour tendre: Hélène et Orphée. La première

n'était que douceur et beauté, et le second avait pour réputation d'être le plus courageux jeune homme du pays, et n'était pas moins beau. Leur vie aurait pu être routine amoureuse et bonheur béat, mais le sort en avait décidé autrement, et Hélène mourut, mordue par un serpent venimeux.

Orphée pleura longtemps, en donnant des coups de pieds dans les arbres, et en couinant de petits cris douloureux, hiiiiik hiiiiik. La déesse de l'amour, Aphrodite, attendrie, vint à son secours, et lui apprit qu'Hélène n'était pas vraiment morte, que tout ça c'était un sale plan à Hadès, dieu des ténèbres, qui voulait faire d'elle sa reine. Orphée n'avait plus qu'à parcourir toutes les régions de la Grèce, à la recherche du royaume du Tartare, domaine d'Hadès, pour retrouver sa belle Hélène.

Hadès n'étant pas un crétin, il n'a pas du tout l'intention de laisser Orphée agir, et surtout, dans toute la Grèce, il a envoyé ses disciples, ses créatures hideuses, pour empêcher la progression de Ophée. Le centaure lui distribuera des flèches, dans la gueule Cerbère, le chien à trois têtes se fera un plaisir de le bouffer tout cru, trois fois; Lamia, le vampire abusera de ses charmes pour mieux lui enfoncer une flèche dans l'bide; le minotaure tentera de fendre le crâne d'Orphée à coups de hache; Talos, le géant en bronze, lancera un défi terrible et mortel à Orphée, une partie d'osselets;



l'Hydre, un ignoble serpent dont la tête a la capacité de repousser huit fois, fera des grimaces à mourir de rire; et tous les autres, le lion de Némée, le Cyclope, le J'm Destroy, le géant Gaia, le Patrick bruel, les Grées, la sirène, le Kötrodich, les Sünruk, et tous les Kagöldichonstüm vatonsirak dünürkin-safaroufinalik (de Glossich), se feront un plaisir malsain à tenter de découper Orphée en rondelles.

The Battle of Olympus est un jeu d'arcade aventure. Le joueur entre dans la peau d'Orphée, et doit retrouver Hélène. Il faudra donc explorer les huit régions du jeu, avec des décors différents pour chacune d'entre elles, des monstres différents, et tout le long du parcours, des gens qui vous donnent des informations, des re-

commandations, et vous aident à éviter les pièges terribles d'Hadès.

Vous dirigez donc le petit personnage, au début du jeu, armé d'un gourdin, mais qui pourra ramasser d'autres armes, il y en a quatre dans le jeu. Dans toutes les régions, vous trouverez aussi des accessoires, qui ont chacun une fonction primordiale pour avancer dans le jeu, comme la harpe qui permet de voler sur les ailes de pégase, l'ocarina qui invoque l'aide de Poséidon, et autres objets aux pouvoirs magiques. A la fin de chaque région, vous affronterez un des monstres d'Hadès, puis, si vous sortez vainqueur, vous trouverez un des dieux de l'Olympe qui viendra vous donner un mot de passe, qui permet de reprendre le jeu, ultérieurement, dans la même région.: un moyen astucieux de caser les inévitables mots de passe.

Beaucoup de lieux à explorer, des objets à découvrir, à utiliser intelligemment, des astuces cachées, des labyrinthes, bref, un bon jeu d'arcade aventure qui vous fera voyager, et, en plus, qui fera découvrir certains aspects de la mythologie grecque.

**SEB**



**EDITEUR : NINTENDO**  
**GRAPHISME : 16**  
**ANIMATION : 15**  
**SON : 14**  
**MANIABILITE : 16**



# QUANTUM FIGHTER

L'ordinateur chargé de la défense de notre planète, celui qui contrôle toutes les armes nucléaires de la Terre, est atteint d'un virus informatique. Le système de backup semble être complètement détruit, et les techniciens craignent que la panne ne s'étende au reste du système. L'effet serait désastreux, et pour le moins destructeur. Il n'y a qu'une solution, il faut envoyer quelqu'un à l'intérieur de la machine, en réduisant sa taille évidemment. La machine qui réalise cette opération n'a pas encore été testée, et c'est vous, colonel Scott O'Connor, qui allez l'étréner. Votre cerveau va être transféré dans l'ordinateur de la défense, et là, vous vous rematériailerez. Seulement, on ne sait pas sous quelle forme. L'opération est lancée. Vos supérieurs vous souhaitent bonne chance. Que de sollicitude de leur part, tout de même.

Le résultat de la transformation est des

plus inattendus, vous voilà en kabuki, les cheveux rouges, et le kimono large. Remarquez, ce n'est pas sans avantages, car vous êtes maintenant très souple, et tel un Samson oriental, vous utilisez votre chevelure, la faisant tourner, pour éliminer vos ennemis.

Parlons-en des ennemis, ils sont nombreux et multi-

formes. Disposés sur les plateformes, en embuscade derrière les murets, ils n'attendent que de vous envoyer leurs boules de feu, pour vous tirer dessus. Heureusement, vous pouvez sauter, vous

accrocher à des crochets et faire des saltos impressionnants, escalader les murs, votre personnage est très acrobate.

Tout au long des 6 sections, vous pourrez ramasser des armes, dynamite, canon, bombes, machette; et à la fin des sections, vous devrez affronter un bien fameux boss de fin de niveau.

Quantum Fighter est donc un très bon jeu de plateformes pour Nintendo, les ani-



mations du personnage sont réussies, les niveaux sont vastes. De plus, la maniabilité du kabuki est excellente.

SEB



EDITEUR : NINTENDO  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 16  
SON : 13  
ANIMATION : 16



# MINI PUTT



**A**près diverses réalisations sur le thème du golf, un sport très pratiqué au Japon, voici la première simulation de mini-golf sur Gameboy. En général, lorsqu'on parle de mini-golf, on se dit: "Ahhh ouais, voilà, tiens, encore un sport pour gnômes, pour nains, pour incapables, pour joueurs du dimanche, etc...". Eh bien pas du tout. En réalité, le mini-golf demande autant de concentration que le vrai golf et parfois passer les obstacles qui vous empêchent d'atteindre le trou devient un véritable exploit. C'est dans cet état d'esprit qu'il faut aborder les choses et Mini-putt. Tout commence alors que l'écran de présentation vous demande de choisir entre une compétition pouvant faire intervenir jusqu'à quatre joueurs dans laquelle on peut même s'adonner à quelques paris financier et un mode entraînement qui vous permettra de vous essayer à l'un des 36 parcours du jeu. Dans chacune de ces deux sélections vous pouvez également déterminer le choix du niveau (il y en a quatre disponibles) et ainsi permettent de vous améliorer progressivement.



En fait de niveaux, seul le dernier est vraiment intéressant car il propose au joueur des éléments de décors qui interviennent et peuvent modifier la trajectoire de la balle. Ainsi au détour d'un trou, la balle pourra se retrouver nez à nez avec une trompe d'éléphant qui bouge, une fusée qui décolle juste au moment où vous frappez votre coup ou encore avec des hélices d'un avion qui perturbent considérablement la bonne suite des événements en brassant l'air fortement. Outre ces divers facteurs, les divers parcours de mini-putt comportent des pentes plus ou moins fortes, indiquées par une accumulation de flèches dans un sens ou dans l'autre, des murets bloquant carrément l'avancée de la balle, des pièges dans lesquels il ne faut mieux ne pas entrer et tout un tas de difficultés qui auront pour effet non seulement de vous énerver mais également de vous faire perdre patience. Cela dit, la réalisation de cette production de A Wave est sans anicroche. Certes, les graphismes ne sont pas spectaculaires mais ils ont le mérite d'être simples, sans fioriture et réalistes. Au niveau du jeu, là aussi tout est correct; le scrolling multi-directionnel suivant

le déplacement de la balle est bon et la possibilité de visionner le terrain dans son ensemble en pressant le bouton Select est également une option très appréciable et d'un effet tout à fait satisfaisant. Mini Putt est un jeu amusant sans dépasser les limites du génialisme, qui est surtout amusant lorsqu'on attaque de temps en temps une partie ou deux, histoire de se détendre après une bonne prise de tête sur un jeu de réflexion ou sur un Shoot'Em Up des familles.

**J'm DESTROY**

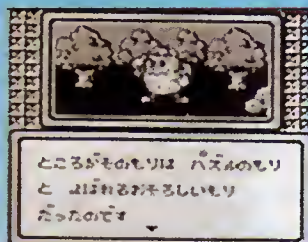


EDITEUR : A WAVE  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 17  
SON : 15  
ANIMATION : 15

**GAMEBOY**  
**75%**

**A**mateurs de prise de tête, bonjour! Puzzle Boy II est un jeu pour vous et rien que pour vous. Déjà rien qu'à l'annonce du titre, vous pouviez vous douter que ce qui allait suivre était pour vous. Effectivement, y a aucun problème possible, c'est bel et bien pour vous. Dans Puzzle Boy, il va falloir faire reluire vos neurones, car de la réflexion, il va y en avoir, et pas qu'un peu. Il va y en avoir à donf! Entre les dalles qu'il vous faut déplacer pour ouvrir des passages, entre les roues dentées qu'il faudra faire tourner pour faire avancer le chmiliblik, entre les différents puzzles à résoudre pour s'échapper et passer ainsi au niveau supérieur, vous allez en avoir votre dose pour la journée. En fait, si vous connaissez Puzzle Boy numéro un, vous n'allez pas vraiment voir d'énormes différences avec ce second chapitre. La seule chose vraiment notable, c'est qu'une sorte de professeur vous explique la démarche à suivre pour

## PUZZLE BOY II



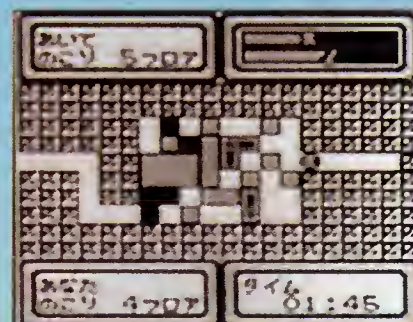
parvenir plus facilement à la fin de chacun des niveaux et comme il y en a en tout une bonne centaine, vous n'êtes pas vraiment prêt d'en voir la fin. Malheureusement si l'idée du professeur est assez heureuse, on est inquiet quant à la suite des événements. Effectivement, tout le texte et toutes les options de jeux sont inscrites à l'écran sous la forme de signes barbares qui à première vue ressemblent comme deux gouttes d'eau à des idéogrammes japonais. Ah ben ouais, suis-je bête, c'est bien du Japonais dont il s'agit. Alors je ne vous raconte même pas le mauvais délire pour sélectionner le degré de difficulté ou le niveau du jeu auquel on désire accéder.

Si dans son environnement on ne voit pas vraiment la différence avec la première version de Puzzle Boy, cette suite est également assez étrange car la différence entre les tableaux présents ici n'est que très relative et on a bien trop souvent l'impression de jouer exactement au même jeu. Alors, une seule conclusion s'impose. Soit vous êtes un fervent acharné de jeu de réflexion et Puzzle Boy II vous conviendra parfaitement, à condition que vous ne connaissiez pas la première version de ce jeu, soit vous haïssez tout ce qui touche ce domaine et dans ce cas, vous passerez votre chemin sans rien regretter.

**J'm DESTROY**

**GAMEBOY**  
**70%**

EDITEUR : ATLUS  
GRAPHISME : 13  
MANIABILITE : NON SIGNIFICATIVE  
SON : 14  
DIFFICULTE : 17  
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA





# MEGADRIVE

- Street of Rage
- Fantasia
- Sonic
- Street Smart
- Out Run
- Dino Land
- Devil Crush
- NHL Ice Hockey
- Super League 91
- Jewel Master
- Phantasy Star III
- Shining Darkness
- Centurion
- Faery Tales
- Y'S - III
- Gomola Speed
- Megatracks
- Thunder Fox
- Fastest One
- Alien Storm
- Blue Almanac
- SD Valis
- Mercs
- El viento
- Beast Warriors
- Galaxy Force II
- Alisia Dragoon
- Master of Monsters
- Pit fighter
- Monster World III
- Dragon Puzzle 3

# SUPER FAMICOM

- Final fight
- Super Mario 4
- Pilot Wings
- Bombuzal
- F-Zero
- SD Great Battle
- Sim City
- Actraiser
- Populous
- Darius Twin
- Big Run
- Gundam F-91
- Hole in One
- Augusta Golf
- Battle Dodgeball
- Super Stadium
- Super Tennis
- Pro Soccer
- Aera 88
- Hyper Zone
- Y'S III
- Goemon Fight
- Jerry Boy
- EDF
- Drakken
- Final Fantasy IV
- Joe & Mac
- Dungeon Master
- Arthur Quest

# GAME GEAR

- Mickey Mouse
- Monaco G.P.
- Chase HQ
- G-Lock Air Battle
- Pengo
- Alleywars
- Fantasy Zone
- Super Golf
- Zan Gear
- Pro Baseball
- Sokoban
- Pacman
- Griffin
- Pop Breaker
- G-Lock
- Waga Land
- Rastan Saga
- Devilish
- Berlin Wall
- GG Shinobi
- Wonderboy
- Adventure of Gerubi
- Magical Guy
- Magical puzzle popils
- Out Run
- Pad & Patter
- Frogger
- G. Axe Battle



# GAMEBOY

- Robocop
- Mysterium
- Navy Seals
- Tail Gator
- Soccer
- Pro-Am
- Hatris
- Bill and Ted's adventure
- Megaman
- Roger Rabbit
- Beetle Juice
- The Simpsons
- Rescue princess Blobette
- Bugs Bunny 2
- Mickey's dangerous chase
- Sneaky snakes
- Mickey II
- The final fantasy legend
- World cup soccer
- Choplifter II
- Castelvania II
- Nemesis II
- Burger Time Deluxe
- Duck Tales
- The Punisher

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

**BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz**  
**Renseignements au 87.36.36.05**

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_ TEL : \_\_\_\_\_

Titre	Qté	Prix
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Frais de port + \_\_\_\_\_

Total à payer

\_\_\_\_\_

Pour les frais de port  
 téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT

☐ CARTE BANCAIRE N° \_\_\_\_\_

SIGNATURE :

Date d'expiration : \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_



# 2<sup>nd</sup> BOUT

**S**econd Bout n'est pas la première simulation de catch sur PC Engine. Déjà avant lui, Maniac Pro Wrestling et Pro Wrestler avaient essayé de faire leur trou dans cette catégorie de jeux, mais sans grand résultat. A leur décharge, signalons tout de même que la simulation de catch est certainement l'une des plus difficiles à réaliser, bien plus que simulation de boxe par exemple tant le nombre de coups différents est important. Et c'est principalement sur ce facteur précis qu'il faut insister pour comprendre pourquoi, Second Bout n'est pas à la hauteur de nos espérances. Voilà comme ça, vous le savez d'entrée de jeu, cette



grosses bêtes catcheuses. Dans le "Super Tournoiement", vous devrez sélectionner quatre joueurs tout comme votre adversaire et lutter pour atteindre la finale et devenir ainsi le meilleur des meilleurs. Enfin la dernière option "Elimination Match" vous permettra de savoir si oui ou non, vous maîtrisez parfaitement la situation en vous plaçant dans des conditions différentes. Cette option est d'ailleurs assez floue, car notamment dans sa phase de sélection, elle emploie bon nombre d'instructions en Japonais (ce qui réduit de beaucoup une bonne compréhension générale). En fait lorsqu'on joue à Second Bout, le plus difficile à assimiler ce n'est pas trop la langue employée, après quelques minutes on arrive assez

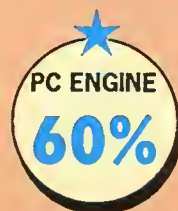
facilement à savoir de quoi il s'agit réellement, mais plutôt les différentes coups envisageables. Entre les double Nelson, les coups de pied sautés, les retournés, les sauts de la troisième corde du ring, les jetés, les coups de bélier, les arrachages de cheveux, les blocages de chevilles, j'en passe et des meilleurs, on a vraiment beaucoup de difficultés à parfaitement s'y retrouver. D'autant plus que chaque prise doit être effectuée dans un parfait timing en accord avec celui de l'adversaire. Bref, on s'en sort très difficilement. Parfois, souvent même, on se retrouve dans des positions telles qu'il est pratiquement impossible de s'en sortir. Il faut alors prendre son mal en patience et attendre qu'un événement extérieur intervienne (l'arbitre par exemple).

Pour chaque premier combat, vous aurez le choix entre seize catcheurs, chacun possédant comme toujours des coups fétiches qui leur sont propres. Si vous voulez un conseil, au début du moins, utilisez toujours le même catcheur même si il vous paraît faible, il vous permettra de mieux saisir les dix-huit mouvements qui peuvent être pratiqués ici. Assez bâclé au niveau de la réalisation, l'animation est hachée, les bruitages sont médiocres, les graphismes pauvres, Second Bout n'a d'intérêt que la richesse de ses coups. Complètement rébarbatif au départ, ce n'est qu'après une bonne heure de jeu qu'on commence à voir le jour et encore, en faisant abstraction des décors et de l'animation.



Pour chaque premier combat, vous aurez le choix entre seize catcheurs, chacun possédant comme toujours des coups fétiches qui leur sont propres. Si vous voulez un conseil, au début du moins, utilisez toujours le même catcheur même si il vous paraît faible, il vous permettra de mieux saisir les dix-huit mouvements qui peuvent être pratiqués ici. Assez bâclé au niveau de la réalisation, l'animation est hachée, les bruitages sont médiocres, les graphismes pauvres, Second Bout n'a d'intérêt que la richesse de ses coups. Complètement rébarbatif au départ, ce n'est qu'après une bonne heure de jeu qu'on commence à voir le jour et encore, en faisant abstraction des décors et de l'animation.

**J'm DESTROY**



EDITEUR : HUMAN CREATIVE GROUP  
GRAPHISME : 12  
MANIABILITE : 15  
SON : 13  
ANIMATION : 12  
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES



réalisation de Human Creative est loin de remplir son contrat.

Avant de monter sur le ring et de pouvoir en mettre un bon paquet sur votre adversaire, il faudra déterminer le nombre de joueurs (de un à quatre) ainsi que le type de match auquel vous désirez participer. En tout vous aurez l'opportunité de choisir entre quatre épreuves différentes toutes à base de catch bien évidemment. La première "Excite Series" peut être considérée comme la phase amicale. C'est à dire qu'il n'y a absolument rien en jeu, ni championnat du monde, ni coupe, ni quoi que ce soit. La seconde option "World Champion Tournoiement" parle d'elle même et vous permettra de prendre part à l'un des plus grands événements de l'année, le championnat du monde réunissant tous les plus

**i 3615 Joystick**  
GAGNER UNE MÉGADRIVE  
TAPEZ \* JEU

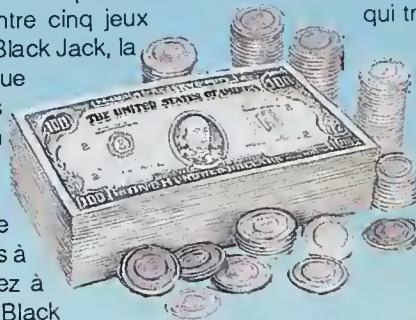


# CAESARS PALACE

**L**as Vegas, c'est la belle vie. Les femmes à gogo, les voitures luxueuses, les bars de prestiges et bien évidemment, Las Vegas c'est surtout les casinos, le jeu d'argent. Caesar Palace vous entraîne dans l'un des plus grands casinos du monde. Ici, on peut jouer à pratiquement tout ce que l'on veut, de la roulette au Black Jack en passant par les sempiternelles roulettes, Jack Pot et autres Poker. Comme tout bon paysan qui se trimballe dans



les rues de cette ville, vous avez pendant des années fait économie sur économie dans l'espoir qu'un jour vous pourrez claquer vos thunes dans le plus grand gouffre à sous du monde. Après moultes péripéties, une femme qui ne voulait pas vous voir partir, des enfants qui n'arrêtaient pas de brailler, vous voilà désormais à pied d'œuvre dans le salon principal, tous les grands classiques du jeu de casino sont disponibles. A l'écran vous dirigez une flèche qui lorsque vous la déplacez permet à l'écran de scroller dans toutes les directions et ainsi de déterminer le jeu auquel vous désirez participer. Vous aurez la choix entre cinq jeux différents: le poker vidéo, le Black Jack, la roulette, les Jack Pots et la roue de la fortune (qu'il ne faut pas confondre avec une émission débile qui passe avant le journal sur une chaîne de télé). Sans vraiment savoir ce que vous faites, normal, vous êtes à Las Vegas, vous commencez à jouer. Installé à la table de Black Jack (mon jeu favori), la sueur au front et mille dollars en poche, les paris commencent. Assez réalistes dans leur déroulement respectif, les divers jeux mis à votre disposition dans Caesar Palace sont d'une compréhension simple. Toutefois, on peut noter que



les règles des jeux sont parfaitement respectées. Ainsi toujours au Black Jack on a la possibilité de splitter lorsqu'on a deux cartes identiques et par là même d'augmenter ses chances de gagner sa mise si l'on est sûr de son coup et ainsi sur un jeu de se faire des couilles en or, vous me passerez l'expression mais elle veut tellement bien dire ce qu'elle veut dire! (NDLR: c'est pas comme toi).

Certes bien moins passionnant qu'un jeu de rôle ou qu'un bon jeu d'action, Caesar Palace n'en demeure pas moins un jeu intéressant, même si l'on peut considérer que sa durée de vie est trop courte. A conseiller tout de même à tous les joueurs fauchés qui traînent dans les casinos sans un sou en poche.

**J'm DESTROY**



**EDITEUR : ARCADIA**  
**GRAPHISME : 15**  
**ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE**  
**SON : 14**  
**REALISME : 18**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**

**E**n 1962, le président américain Kennedy pensait que les guerres futures seraient des conflits de faible intensité. Pour cette raison il décida de créer une division spéciale, faite de soldats émérites: la division Navy Seal. Vous êtes l'un de ces hommes, à qui rien ne fait peur, à qui la boucherie sauvage, la chair et le sang sont devenus une réalité quotidienne. Sans foi ni loi, vous n'avez qu'un seul souci en tête: accomplir votre mission et rendre service à la nation qui vous a engagé (les States en l'occurrence). Comme vous l'avez sans doute déjà compris, Navy Seals est un jeu dur où la réalité et où les atrocités sont monnaie courante. Alors que l'équipage d'un hélicoptère s'est fait capturé par une bande de terroristes, vous avez été dépêché pour récupérer les biens et les hommes. Malheureusement pour vous, les instances supérieures ne vous ont pas tout dit. En fait, outre les hommes que vous devrez secourir, vous devrez aussi récupérer des missiles à tête nucléaire disséminés un peu partout au cours des cinq niveaux que vous aurez à parcourir. Alors que l'action se déroule comme un vulgaire Beat'Em Up,



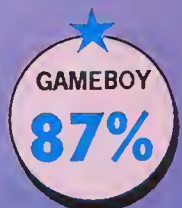
en arpentant les différents sites du jeu, on se retrouve souvent dans des positions assez délicates. Armé de votre flingue à 80 coups vous devrez tout naturellement

tirer sur tout ce qui bouge avant que ces crébins de terroristes de mes deux ne vous polluent la tête en vous balourdant deux ou trois bastos bien cadrées. Outre les différentes caisses et armement que vous pourrez récupérer en avançant dans le jeu, vous pourrez aussi utiliser un tireur d'élite (en pressant Select) qui nettoiera tout à l'écran en une demi-seconde. D'une action très prenante, Navy Seal a cependant un défaut majeur, il est impossible de tirer en sautant, ou si vous préférez de sauter en tirant. Excellent graphiquement et musicalement, Navy Seal est un bon jeu dans la lignée de Double Dragon, Contra et autres Robocop.

**J'm DESTROY**



**EDITEUR : OCEAN**  
**GRAPHISME : 17**  
**ANIMATION : 18**  
**SON : 18**  
**MANIABILITE : 16**





# VOUS AUSSI POURREZ VOUS DISTRAIRE

## CHEZ VOUS AVEC CES NOUVEAUX

### JEUX D'ACTION MEGA

Accrochez-vous à vos écrans!

Préparez-vous à affronter les jeux électroniques les plus brutaux et les plus corsés que vous ayez jamais essayés, à une allure folle, folle, folle.....

Avec EA Hockey, qui vient tout droit de l'équipe qui vous fait connaître John Madden American Football™, ce n'est pas en étant sympa que vous marquerez des points. Alors, placage, coups de poing, crocs-en-jambe, tout est permis pour éliminer l'adversaire. Envoyez le palet dans le but adverse ou entre les yeux du gardien: peu importe! Ici, tout est permis pour s'amuser!

Si vous estimex que les règles ne sont qu'un obstacle inutile, envoyez les arbitres se rhabiller et semez la pagaille dès qu'ils ont le dos tourné.

Dans Road Rash, le jeu d'action sur deux roues le plus démentiel du marché, les règles sont le cadet de vos soucis. C'est bien simple: il n'y en a pas!

Il s'agit d'une course folle empruntant les 5 autoroutes qui vont de la Sierra Nevada jusqu'à réussissez à décocher des coups de pied, à envoyer des coups de poing et à tabasser tous ceux que vous rencontrez sur votre passage.

En prime, si vous êtes le premier à franchir la ligne d'arrivée sans être trop amoché, vous remporterez un prix cash et vous pourrez gonfler votre moto pour en faire un bolide aux performances encore plus effarantes.

Road Rash™ et EA Hockey™ ne sont que deux des derniers-nés de la gamme de jeux d'action conçus pour votre Mega Drive™. Et bientôt, vous pourrez aussi vous procurer auprès d'Electronic Arts:

Starflight™, Fatal Rewind™, Shadow of the Beast™, The Immortal™ et Dark Castle™.



SEGA  
MEGA DRIVE





ELECTRONIC ARTS<sup>TM</sup>

Distribué par: **SEGA** 8/10 Rue Barbette, 75003 Paris Tel (1) 42 78 98 99



# DINO LAND



**C**omme je suis d'un naturel plutôt gentil, je vous préviens tout de suite que si vous aviez l'habitude claquer quelques francs dans les flippers entre deux heures de cours, vous allez continuer car Dinoland ne vous permettra pas de passer de bons moments devant votre moniteur. Pour être un jeu sans aucun intérêt, c'est vrai que Dinoland dépasse les bornes, jamais je n'aurai cru voir une pareille catastrophe de mon vivant et pourtant je suis encore jeune.

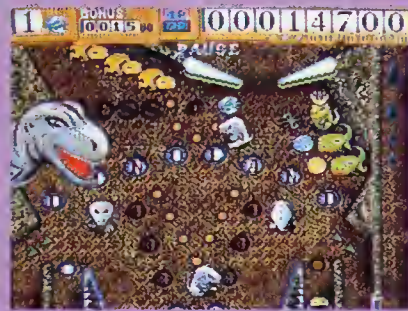
Non, je n'aurai pas peur de le dire, de le clamer haut et fort, ce jeu est une véritable escroquerie. Pour étayer ces dires lisez plutôt ce qui va suivre.

Lorsqu'on parle de flipper sur console, en général on a en tête, des tableaux plein les yeux, des balles qui rebondissent partout en semant le zizanie partout où elles passent, des bumpers qui les font rebondir à une vitesse folle, des trappes, des pièges, des bonus partout, des multi-billes, des spéciaux, enfin plein de trucs déments quoi. Un jeu à la Devil Crash quoi. Et bien ici, rien

de tout cela. Enfin si, n'exagérons tout de même pas, le tracé de Dinoland n'est pas vide. Vous avez un niveau de bonus en plus du flipper lui-même, qui est sur deux étages. Il y a également des trous qui permettent à la balle de se dédoubler, mais cette option n'est que très temporaire puisque dans la seconde qui suit l'animation est tellement mauvaise que l'on a absolument pas le loisir de profiter de l'aubaine. A part cela il y a aussi trois bumpers mobiles qui dévient la trajectoire de la balle, quelque targets en forme de dinosaures (assez marrants d'ailleurs et qui poussent des cris horribles lorsqu'ils se font toucher) et une roue de la fortune qui permet de gagner des points supplémentaires lorsqu'on aligne les trois bonnes figures, un peu comme le jack pot. Voilà pour les ingrédients de ce flipper, avouez que c'est un petit peu faible. Au niveau de la gestion des flippers en eux

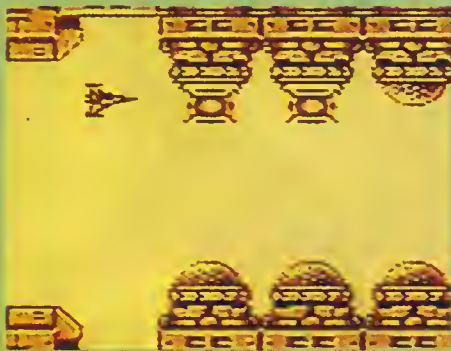
mêmes et de la boule, y'a pas grand chose à dire. L'algorithme est bon et il est possible de faire des amortis et d'arrêter la boule net. Malgré neuf musiques agréables, Dinoland est un jeu ridicule qui lassera n'importe quel joueur au bout d'un quart d'heure. Nul.

**J'm DESTROY**



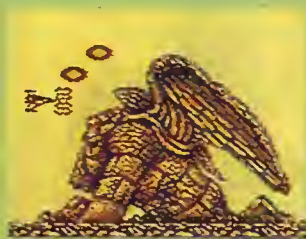
**MEGADRIVE**  
**30%**

**EDITEUR : WOLF TEAM**  
**GRAPHISME : 14**  
**ANIMATION : 15**  
**SON : 17**  
**MANIABILITE : 18**  
**MEGADRIVE JAPONAISE**  
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**



# NEMESIS II

**S**uite de l'illustre Nemesis, Shoot'Em Up hyper connu au sein de la communauté des Gameboyistes et de MSXiens, Nemesis II suit les traces de son prédécesseur. Tout commence par un beau soir de clair de lune, le ciel est dégagé et les étoiles percent de leur leurs le tapis céleste. Vous êtes à bord d'un vaisseau cosmique, en route pour un voyage intersidéral vers d'autres galaxies. Quand soudainement, une sorte de navire hyper sophistiqué vous court après. Tracez alors à toute berzingue en évitant les obstacles qui déboulent de la droite vers la gauche pour déboucher sur le premier niveau.



Après cette introduction qui sort de l'ordinaire et qui permet à Nemesis II de ne pas être un jeu de tir comme les autres, la suite des événements est nettement plus classique. Mais attention (avec trois "T"), classique n'est absolument pas synonyme de monotone, car le principal avantage de ce Shoot'Em Up réside dans l'action. Alors que l'écran scrolle horizontalement de manière générale, bien que de temps en temps Nemesis II nous offre un petit scrolling vertical, des dizaines d'options pourront venir customiser votre vaisseau devenu maintenant une véritable bombe à réacteur. Tout comme Gradius III sur Super Famicom, une petite barre de menu dans laquelle sont inscrits une dizaine d'armes sélectionnables en fonction des bonus que vous aurez ré-

cupéré vous permettront de déterminer celle avec laquelle vous allez combattre. Toutes ces armes sont cumulables, ce qui apporte encore un plus à cette réalisation de Konami. D'une réalisation parfaite tout au long des six niveaux du jeu, Nemesis II est un des meilleurs Shoot'Em Up sur Gameboy et ça c'est toujours un truc sympa à dire.

**J'm DESTROY**



**GAMEBOY**  
**93%**

**EDITEUR : KONAMI**  
**GRAPHISME : 18**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 18**





# DIGITAL ACCESS®

*L'accès Nouveautés*

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ☎ 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08

## NEC PC ENGINE

Core Grafx + jeu	990 F
Core Grafx+jeu+2 manettes+Quintupleur	1290 F
Core Grafx+CD Rom+jeu	3 990 F
CD Rom + Unit	2 990 F
Super Grafx + jeu	1 490 F
Turbo Express GT + jeu	2 490 F
Adaptateur 2 joueurs	199 F
Adaptateur 5 joueurs	299 F
Adaptateur SG/CD	399 F
Joypad Hori	199 F
Joypad Nec	299 F
Joypad Pc Engine "sodipad"	249 F
Joystick ASCII stick	599 F

Pour tout achat d'une Console Nec. en cadeau une boîte de rangement pour jeux PC Engine

## LES NOUVEAUTÉS

Davis Cup	N.C.
F-1 Circus '91	389 F
Final Soldier	389 F
Fire Pro Wrestling	N.C.
Hit The Ice	N.C.
Metal Stoker	389 F
PC Kid 2	389 F
Power Eleven	389 F
Power League Baseball IV	N.C.
Racing Spirit	389 F
Shweek	389 F
Tricky	349 F
World Jockey	N.C.

## LES HITS

Adventure Island	349 F
After Burner II	389 F
Alice in Wonderland	349 F
Batman	349 F
Chase HQ 2 - SCI	389 F
Dead Moon	389 F
Final Match Tennis	389 F
Heavy Unit	389 F
Hurricane	349 F
Jacky Chan	349 F
Legend Of Hero Touma	389 F
Marchen Maze (Alice 2)	349 F
Mister Heli	389 F
Over Ride	349 F
Populous	389 F
R-type II	389 F
Son Son II	389 F
Spin Pair	349 F
Thunder Blade	349 F
Toy Shop Boys	349 F
TV Sports Football	389 F
Violent Soldier	349 F
Zipang	349 F

## JEUX SUPER GRAFX

SG 1941 Counter Attack	499 F
SG Aldynes	449 F
SG Battle Ace	399 F
SG Darius Plus	449 F
SG Galaxy Force II	N.C.
SG Ghoul's 'n' Ghosts	499 F
SG Strider	N.C.

## JEUX CD ROM

CD Avenger	449 F
CD Crazy Car Racing	349 F
CD Fighting Street	499 F
CD Hell Fire	449 F
CD JB Murder Club	449 F
CD L-Dis	389 F
CD Legion	449 F
CD Pumping World 'Pang'	389 F
CD Ray Xanber II	449 F
CD Red Alert	499 F
CD Road Spirit	449 F
CD Side Arms	449 F
CD Spirit Soldier 'Spriggan'	449 F
CD Super Darius	449 F
CD Valis II	449 F
CD Valis III	449 F
CD Valis IV	N.C.
CD Wonderboy III	449 F
CD Y'S I & II	599 F
CD Y'S III	499 F

## MEGADRIVE

Megadrive Fr+altered beast	1290 F
Megadrive Int+jeu au choix.	1490 F
Arcade Power Stick	399 F
Joypad Sega Megadrive	145 F
Joypad PRO 2	199 F
Joypad "Competition pro"	250 F
Stereopad "Striker"	285 F
Game Adaptator (pour jx japonais)	120 F
Sacoches de transport	119 F
Socle de rangement	89 F

## LES NOUVEAUTÉS

Alien Storm	449 F
Arcuss Odyssey	N.C.
Block Out	449 F
Centurion	499 F
Devil Crash	449 F
Fantasia	449 F
Fear Tale Adventure	499 F
Galaxy Force II	N.C.
Golden Axe II	449 F
HardBall	449 F
Marvel Land	449 F
Mega Trax	449 F
Mercs	N.C.
NHL Hockey	449 F

Out Run	449 F
Phantasy Star III (us)	599 F
Pit Fighter	N.C.
QuackShot	N.C.
Raiden	449 F
Road Rash	449 F
Saint Sword	449 F
Shining & Darkness	N.C.
Sonic The Hedgehog	449 F
Spiderman	449 F
Star Control	499 F
Stormlord	449 F
Streets of Rage	449 F
Street Smart	449 F
Thunder Fox	449 F
Turrican	N.C.
Warriors of Rome	599 F

## LES HITS

Wrestle War	449 F
Aero Blasters	449 F
Alex Kidd	369 F
Batman	449 F
Darius II	449 F
Dick Tracy	449 F
D.J. Boy	369 F
E-Swat	369 F
Ghostbusters	369 F
Ghoul's 'n' Ghosts	449 F
Golden Axe	369 F
Gynoug	449 F
Hell Fire	449 F
Joe Montana Football	449 F
John Madden Football	499 F
Knock Out Boxing	449 F
Lakers vs Celtics	449 F
Mickey Mouse	449 F
Midnight Resistance	449 F
Moonwalker	369 F
Mystic Defender	369 F
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star II	599 F
Rambo III	369 F
Shadow Dancer	449 F
Strider	449 F
Super Monaco GP	449 F
Super Volley Ball	449 F
Sword Of Vermillion	599 F
Thunder Force III	449 F
Valis III	449 F
Verytex	449 F
Zany Golf	449 F
Zero Wings	449 F

## SNK NEO-GEO

Neo-Geo+Manette+memory Card	2990 F
Neo-Geo+2 manettes+memory Card	3490 F
Neo-Geo+Manette+jeu au Choix	3990 F
Manette SNK Neo-Geo	580 F
ASO II	N.C.
Blues Journey	N.C.

Burning Fight	N.C.
King of Monsters	N.C.
Legend Of Joe	N.C.
Raguy	N.C.
Sengoku	N.C.
Wand	N.C.
Base Ball Stars	1490 F
Bowling	1490 F
Cyber Lip	1490 F
Joy Joy Kid	1490 F
Magician Lord	1290 F
Nam 1975	1290 F
Ninja Combat	1290 F
Riding Hero	1290 F
Super Spy	1290 F
Top Player Golf	1490 F

## NINTENDO GAMEBOY

GameBoy + jeu	590 F
GameBoy Cleaning Kit	225 F
Sacoches de transport "Hip Pouch"	245 F
Malette de transport "Carry Case"	275 F
Sacoches de rangement jx Gameboy	89 F
Game Light	185 F
Light Boy	275 F
Loupe GameBoy "View Boy"	199 F

## LES NOUVEAUTÉS

Asmik World 2	N.C.
Beetle Juice	N.C.
Caesar Palace	N.C.
Castellan	245 F
Castle Vania 2	245 F
Choplifter 2	N.C.
Double Dragon 2	N.C.
Extra Bases	245 F
Final Fantasy Legend 2	N.C.
Hunt for red october	N.C.
Mega Man	N.C.
Mickey Dangerous Chase	N.C.
Mickey mouse 2	N.C.
Mini Putt	245 F
Nemesis 2	N.C.
Ninja Turtles 2	N.C.
Pacman	N.C.
Princess Bobette	N.C.
Robocop 2	N.C.
Skate or Die 2	245 F
Soccer	245 F
Terminator 2	N.C.
The Punisher	N.C.
The Simpsons	N.C.

Arrivage Massif de NOUVEAUTÉS en IMPORT du Japon et des U.S.A. sur toutes Consoles. N'attendez plus ! Renseignez-vous au 91 81 26 44 - Fax : 91 37 12 08

## SUPER FAMICOM

Super Famicom+2 manettes	2490 F
Super Famicom+2 manettes+jeu	2990 F
Joystick J.B. King	790 F
Super Joy Card.	290 F

## LES NOUVEAUTÉS

Arthur Quest.	N.C.
Castle Vania IV	N.C.
Caveman Ninja.	N.C.
Goemon Fight	650 F
Hyper Zone	650 F
Pro Soccer.	N.C.
Sim City	590 F
Super R-Type	650 F
Super Tennis	N.C.
Un Squadron - Area 88	650 F
Y'S III	690 F

## LES HITS

Actraiser.	590 F
Augusta Master Golf	690 F
Darius Twin	590 F
Final Fight	590 F
F-Zero	590 F
Great Battle	590 F
Hole in One	590 F
Pilot Wings	590 F
Super Mario World	590 F

## SEGA GAMEGEAR

GameGear + Jeu	990 F
Base Ball	249 F
Chase HQ	299 F
Columns	249 F
Devilish	299 F
Fantasy Zone	299 F
GG Shinobi	299 F
Golby	249 F
Halley Wars	249 F
Head Buster	249 F
Magical Puzzle	299 F
Mappy	249 F
Mickey Mouse	299 F
Psychic World	249 F
Super Golf	249 F
Super Monaco GP	249 F
Waga Land	299 F
Wonder Boy	249 F
Woody Pop	299 F

## ACCESSOIRES MICRO

Quick Gun Turbo III	139 F
Quick Gun Turbo VI	119 F
Quick Gun Turbo Pro	159 F
Quick Gun Turbo Profi	139 F
SpeedKing Konix (PC/Appie)	250 F
SpeedKing Konix	99 F

DIGITAL ACCESS LA BOUTIQUE  
1, Rue Dragon 13006 MARSEILLE



Commandez  
les nouveautés  
au 91.81.26.44

Commande EXPRESS  
à adresser à :

DIGITAL ACCESS VPC : BP 147  
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

Titres	Votre Machine	Prix	Titres	Votre Machine	Prix
1			3		
2			4		

Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter) 30 Frs Accessoire consommable, 100 Frs Matériels, 20 Frs pour les logiciels, ajoutez 35 Frs Frais contre remboursement. Par Chronopost nous consulter.

Préciser : Disk ☐ Cassette ☐ TOTAL 1+2+3+4 : \_\_\_\_\_ Frs

Nom : \_\_\_\_\_ Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Tél : \_\_\_\_\_



Date d'expiration : ..... / ..... Signature : \_\_\_\_\_

Chèque Bancaire ☐  
Règlement : C.C.P. ☐  
Mandat Lettre ☐

## DIGITAL Access c'est aussi l'accès Micro !

Les HITS, les compils, les nouveautés sur Amiga, Atari, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...

Commandez-les au ☎ : 91.81.26.44



# NINJA GAIDEN

EDITEUR : ATARI  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 17  
SON 13  
ANIMATION : 16

★  
LYNX  
85%



**B**eaucoup de Ninjas avant vous ont essayé de libérer la ville de l'emprise du mal qui s'en est emparé. Mais jusqu'ici, ils se sont tous cassés les dents et shurikens sur plus fort qu'eux. Entraîné depuis votre plus tendre enfance aux arts martiaux par un vieux professeur, vous êtes la seule solution pour que la ville puisse enfin voir le jour sous de meilleurs auspices. Avant de conclure votre tâche, mieux vaut vous avertir tout de suite: rien ne sera facile et les embûches seront nombreuses, la forteresse de l'empire étant sacrément bien défendue



par huit princes des ténèbres. Une fois ces huit princes défaits, n'allez pas vous reposer sur vos lauriers, tout n'est pas encore terminé, il faudra encore que vous affrontiez l'ignoble et redoutable Darklord. Pour accomplir chacune des missions qu'il vous a fixées, un temps de 99 secondes vous sera imparti. Ne gaspillez donc pas votre énergie en de futilles escapades et visez juste.

Au vu de ce petit scénario, on serait tenté de dire que Ninja Gaiden est un remix de Shinobi sur Gamegear. Eh bien, pas du tout. Streets Of Rage sur Megadrive ou Final Fight sur Super Famicom sont en fait bien plus proches de la réalité que ce jeu d'Atari. En effet, tout au long des quatre niveaux de ce jeu, vous devrez car-

tout ce qui bouge, parfois au détour d'une rue, ou d'une cabine téléphonique, vous aurez l'occasion de récolter quelques nouvelles armes, comme des épées, des pilules de couleur qui permettent de taper encore plus fort et de mettre vos adversaires K.O. en deux secondes un quart. Malgré des graphismes assez ternes et des sons assez sourds qui vous font baisser la tension au bout de cinq minutes, Ninja Gaiden est un très bon jeu de baston. Bien que les coups et les sauts périlleux ne soient pas aussi nombreux qu'une console de table, c'est avec un plaisir non dissimulé qu'on aborde les différentes difficultés qui vous seront offertes.

**J'm DESTROY**



# A.P.B.

**L**orsqu'on est un flic qui vient tout juste de recevoir son diplôme, la ville est un véritable cauchemar. Les rues sont pleines à craquer de truands, de racailles, de pervers et de crétins du style à polluer l'atmosphère. Tout frais, tout neuf, jeune promu donc, vous êtes Bob. A bord de votre voiture banalisée, votre rôle est d'arrêter les criminels de tous poils qui se trimballeront sous vos phares. Votre journée commence le matin, par une série de tests qui vous permettront d'avoir un meilleur contrôle de la voiture et de connaître un peu mieux ce que sera désormais votre lot quotidien. Pour accomplir votre mission et ainsi satisfaire votre chef, vous n'avez que quelques minutes. Cependant, vous pouvez parfaitement augmenter le temps qui vous est imparti en allant chez le marchand de beignets ou récupérer du fuel chez le garagiste. Bien évidemment, tous les bandits ne sont pas toujours faciles à arrêter. En temps normal, une petite poursuite, un ou deux coups de si-

rène, un excès d'adrénaline et l'arrestation se fait sans dommage. Mais d'autre fois, c'est largement plus galère. Il faut éviter le jet d'ordure des voitures qui sont sur la route, les

piétons qui traversent la route et tout un tas d'emmerdes qui peuvent survenir à n'importe quel moment. A chaque niveau, une nouvelle mission avec un quota de tâches à respecter. Ainsi outre le fait que vous deviez arrêter de dangereux individus, vous devez également secourir des automobilistes en difficulté ou des auto-stoppeurs complètement paumés dans cette jungle urbaine. Mais attention, ne vous plantez pas de cible ou ne vous frictionnez pas à une autre voiture, à chaque erreur un point de malus et au bout de dix points, c'est fini. Vous êtes viré avec pertes et fracas. Alors que toute l'action d'A.P.B se déroule suivant un



scrolling multi-directionnel vu du haut, on est peu enthousiaste quant à la qualité graphique de ce dernier. Les sprites sont en général peu fins et les décors pratiquement inexistants. J'exagère un peu, mais bon, il n'y en a pas des masses. Au niveau sonore, par contre, là, c'est déjà nettement mieux puisque des digits sonores tout à fait bonnes accompagnent vos moindres faits et gestes. Doté de scènes rigolotes, notamment lorsque vous êtes renvoyé à vos chères études, A.P.B est agréable durant les premières parties, mais très rapidement devient lassant.

**J'm DESTROY**

EDITEUR : ATARI  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 14  
SON 14  
ANIMATION : 15

★  
LYNX  
70%



**Les Portables**  
Hit Parade

**Nintendo**

**Game Boy**

+ Tétris 590F

Les nouveautés arrivent

**SEGA**

**Game Gear**

+ 1 Jeu 990F

Déjà plus de 40 titres

**ATARI Lynx**

+ 4 jeux 890F

Toujours en Promo (il en reste)

**NEC**

**Turbo GT**

+ 1 Jeu 2490F

Hors Concours, Trop Bien !

Compatible avec tous

les jeux de la core grafx



**LYON 3<sup>e</sup>**

7 COURS GAMBETTA

Métro Guillotière

Tel : 78.60.33.60

**NANTES**

21 Place VIARME

Tel : 40.35.42.42

\* **Nouveau** \*

**NICE**

4 Rue LEPANTE

Tel : 93.92.62.20

**CHARTRES**

10 Rue Noël BALAY

Tel : 37.21.17.17

**SEGA**

*The News*

Galaxy Force II

El Viento

Space Gomola

Road Rash

Star Flight

Dark Castle

Fatal Remind

Devil Crush

Arccus Odyssey

Beast Warrior

Dieu créa la Terre  
Séquence news à créer la MEGA Light  
en octobre

**1 MEGA DRIVE**

1 Manette + **Sonic**

**1290F**

**1 MEGA DRIVE**

1 Manette + **4Jeux**

**1690F**

les MEGACompils

Eswat + Shadow Dancer

**349F**

Wonder boy III + Moonwalker

**389F**

Adaptateur Inter-galactique 49F

**Nintendo**

Des Nouvelles de la  
**N E S**

A Boy and His Blob 390F

Captain Shylawk 390F

Solstice 390F

Super Spike V'Ball 390F

Turbo Racing 390F

Boulder Dash 390F

Shadow Warrior 390F

Dragon's Lair 390F

Top Gun 2 Mission 430F

Pour le **Game Boy**

Bugs Bunny 195F

Radar Mission 195F

Side Pocket 195F

Dyna Blaster 195F

Samurai Adventure 195F

Boulder Dash 195F

F1 Race 280F

**SNK**

**La Néo -Géo**

+ Magicial Lord

**3490F**

News

Rings of the Monsters

Ghost Pilot

Asso II

20 Titres Dispos

**Séquence news**

Prix, Choix, Disponibilité

Jeux Micro

**ST, AMIGA, PC, CPC**

Cartouches de Jeux

et Consoles toutes Marques

Pour le reste passe au boucler.

Si t'es pas du coin, t'appelles  
pour commander, si t'as pas le  
téléphone, vas chercher l'indien  
et fais de la fumée.

**HUGH ...!**

**NEC**

Séquence news  
Revendeur Agréé

**PUISSANCE 5**

**1 Core Grafx**

+ 2 Manettes + 1 jeu

+ 1 adaptateur 5 joueurs

**1290F**

Le meilleur rapport qualité prix

Crack Boum...!

Core Grafx

+

PC Kid II

**1290F**

C'est pas notre faute si les  
autres n'ont pas d'idées

**Le Hit des Hits**

PC Kid II

Caddash

Dead Moon

Adventure Island

Power Eleven

Son Son II

Parasol Stars

TV Sport Football

Skweek

SG 1941

SG Aldynes

CD Y'S II

**Les Grosses  
News**

**World Jacky**

**Hit Ice**

**Dragon Egg**

**Des dizaines de  
Titres Dispos**

Tous les prix sont valables dans la limite des stocks disponibles.  
Les prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du marché et du cours des devises.  
Toutes les marques Nintendo, NES, Game Boy, Sega, Mega Drive, Master System, Game Gear, Nec, Core Grafx,  
Super Grafx, Turbo GT, SNK, Néo-Géo, Atari, Amiga, Séquence News, etc., sont déposées  
par leur propriétaire respectif.



# ONSLAUGHT

**P**our sûr, la terre c'est plus vraiment ce que c'était.

Depuis que des crapauds dégénérés en ont pris possession, plus grand-chose n'est à espérer pour rétablir la situation. Situation difficile, situation périlleuse où seul un homme comme vous peut peut-être rétablir la situation en se décarcassant la tête et en mettant en avant ces divers avantages physiques. Pourtant, il faut bien reconnaître que le valeureux chevalier que vous dirigez n'a rien de bien extraordinaire. De gueule on dirait même le chevalier Arthur. Pour ramener la paix et la tranquillité au sein de la planète, Arthur va devoir affronter toutes les tribus locales qui assiègent son



viennent lui chercher les noises d'entrée de jeu. Dans de pareilles conditions, c'est pas toujours facile de maîtriser la situation et arpenter les divers niveaux de ce jeu devient un véritable calvaire pour notre preux chevalier. D'autant plus qu'il devra faire attention à ne pas se mélanger les pinces lorsqu'il concoctera un sort magique pour bousiller encore mieux les gnômes qui se trimbalent à l'écran. Certes, la vie d'Arthur n'est pas infinie, mais avant de mourir vous aurez tout de même l'occasion de réduire de beaucoup la population de ces salopards. Grâce à des combinaisons de différents objets amassés au cours de votre périple, vous pourrez également créer votre propre magie et destablisier ainsi encore un peu plus l'ennemi.

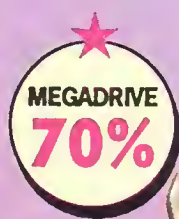
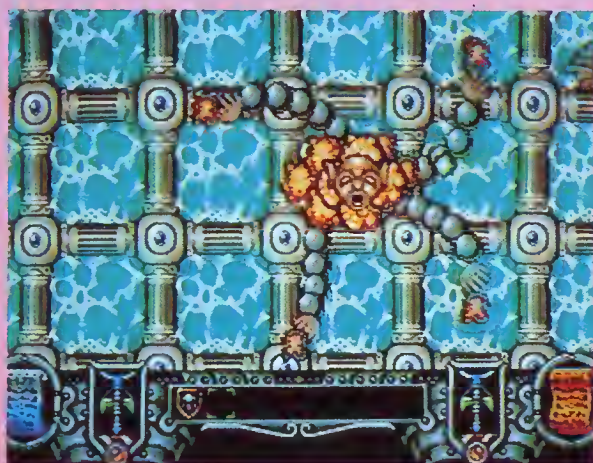
Alors que toute l'action de Onslaught se déroule suivant un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans (deux en général), on sent pourtant d'entrée de jeu que cette production n'est pas un jeu directement fait pour console. Effectivement, renseignement pris, Onslaught existe déjà sur ST et Amiga. Dans ces conditions, on

comprend facilement pourquoi on ne retrouve pas le même plaisir à jouer qu'un jeu de plate-formes purement console. Pourtant, au niveau de la réalisation c'est vrai que c'est beau. Le scrolling multi-directionnel sur deux plans est d'une souplesse et d'une fluidité irréprochable, l'animation des divers protagonistes est également pratiquement parfaite, la musique elle aussi est tout à fait satisfaisante. Mais bon, lorsqu'on débute une partie de Onslaught on en a vite marre et détruire à coup de sorts magiques, de pierres ou d'épée les innombrables crétins de la pire espèce qui se trimballent nonchalamment en vous balourdant une tonne de projectiles sur la tronche pour vous réduire en bouillie devient presque un ennui mortel. En définitive Onslaught est un jeu moyen, bien que sa réalisation soit excellente.

**J'm DESTROY**



pays. Le pauvre, il ne sait pas encore dans quelle galère il s'est fourré, d'autant que bien souvent les combats sont plutôt du genre franchement inégaux. Alors que bien souvent vous ne disposez pas de l'arme adéquate pour éliminer les indigènes malsains et malpropres qui tracent, il faudra vous battre contre des chars d'assaut, contre des arabes en tapis volant qui vous balanceront des pierres incandescentes et là est le plus difficile : il faudra également vous débrouiller pour éviter tous les sorts de magie qui pourront vous tomber dessus au détour d'une échelle ou d'un groupement d'attardés mentaux qui pullulent dans ces régions encore peu explorées. En fait, Onslaught commence très fort et des tonnes de cloportes invertébrés à deux pattes



**EDITEUR : ACCOLADE**  
**GRAPHISME : 17**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 17**



**B**ien souvent dans les jeux vidéo, l'ordre chronologique n'est pas respecté et ce n'est pas 1941 qui démentira ces dires. Venu sur Supergrafx bien après 1943, 1941 est comme son prédécesseur un Shoot'Em Up à scrolling vertical sur plusieurs plans initialement programmé sur les machines d'arcade. N'ayant absolument rien à voir avec le chef-d'œuvre de Spielberg, 1941 sur Supergrafx est le cinquième titre disponible sur cette bécane, qui malgré ses excellentes qualités techniques souffre quelque peu d'un manque de support en logiciel. Faut bien reconnaître qu'on se sent un peu frustré de n'avoir que cinq jeux, même si ils sont tous d'une excellente qualité technique et ludique, cinq jeux seulement alors que la console a presque deux ans d'existence, c'est vraiment lamentable. Cela dit, penchons-nous d'un peu plus près sur cette réalisation d'Hudson Soft.

En plein cœur du Pacifique, la lutte fait rage entre les forces aériennes américaines et japonaises. Des centaines, voire des milliers d'avions larguent leurs bombes sur les plages d'îles magnifiques. Des milliers de personnes innocentes succombent à des attentats bestiaux qui ne visent qu'à détruire hommes et habitations. Cette situation devenant pour tous de plus en plus intolérable, vous avez été formé pour lutter à bord de votre avion de chasse contre les plus



# 1941

dangereuses des vagues ennemies. Bien que les services secrets de votre gouvernement soient des plus performants, ils n'ont cependant que très peu d'informations sur le nombre et sur la qualité de l'armement adverse. Ce n'est donc que par l'expérience que vous pourrez négocier au mieux les énormes avions de la flotte ennemie. Complètement impressionnant par leurs dimensions, ces avions font au bas mot l'écran entier, ils ne vous laisseront qu'une toute petite place pour esquiver leurs tirs. Lors du troisième niveau, vous devrez vous mesurer à un missile géant, absolument splendide graphiquement parlant, ce missile est également l'un des plus gros sprites que je connaisse avec

celui de R-Type (également lors du troisième niveau, si mes souvenirs sont bons). Heureusement pour venir à bout de ces derniers et de tout autre adversaire d'ailleurs, vous avez la possibilité de vous faire aider par des petits avions qui se colleront à vous en vous protégeant des tirs ennemis. Bien sûr, tout au long des six niveaux que comporte ce jeu, vous pourrez récupérer des nouveaux avions, histoire de prolonger un peu plus votre vie, et de nouvelles armes. Assez impressionnantes quant à leurs effets respectifs sur l'écran et sur les adversaires, ces armes peuvent également se moduler en intensité. En restant plus longtemps appuyé sur le bouton Fire du Joypad, la possibilité de lâcher des méga-bombes dévasta-



trices vous sera offerte. Pour vous rendre invulnérable aux tirs pendant environ trois secondes vous pourrez également effectuer des loopings. Toutefois n'utilisez pas trop cette technique, car elle vous fait perdre pas mal de points d'énergie et son utilité est trop souvent assez contestable.

En ce qui concerne la réalisation, alors que l'on avait des doutes sur les capacités de la Supergrafx, 1941 démontre qu'il ne faut pas en avoir. Les sprites géants qui se meuvent à l'écran sont d'une animation remarquable et malgré le nombre de tirs, ne ralentissent absolument pas. Graphiquement là encore, la Supergrafx démontre que ce n'est pas une console de daube, les nuages, les terres, les mers, en fait tout ce qui concerne les paysages d'une façon générale sont remarquablement réalistes et les dégradés de couleurs géniaux. De plus et comme les joies n'arrivent jamais seules dans ce bas-monde (comme les malheurs d'ailleurs), 1941 peut se jouer à deux simultanément. Alors, allez-y, c'est du grand art...

**J'm Destroy**

**EDITEUR : HDSON SOFT**  
**GRAPHISME : 19**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 18**





# PAC-LAND

**P**ac Man est de retour. La plus grande vedette des jeux vidéos envahit désormais l'écran de votre Lynx. Mais attention, si vous connaissez le principe de Pac MAN en arcade où même sur Lynx, puisque cet illustre jeu à déjà été converti sur la machine d'Atari, ne vous trompez pas, Pac Land n'a absolument rien à voir avec son prédécesseur même si la vedette est la même. En fait, ce titre également issu des machines d'arcade est un jeu de plates-formes à scrolling horizontal. Votre but est simple, vous devez partir à la recherche de la princesse Buttercup enfermée au coeur du pays de Pac (d'où le titre). Sur votre chemin, vous rencontrerez de nombreux obstacles qui vous empêcheront de tourner en rond. Pour récupérer quelques options bonificatives, vous pourrez déplacer des poubelles ou des becs de gaz. Outre les



plates-formes mouvantes, les trampolines sur lesquels vous devrez sauter pour éviter les marres et marécages, vous pourrez également voler dans les airs, en appuyant frénétiquement sur les boutons, pour passer au dessus des rivières ou des piscines. Graphiquement complètement gamin et très grossier (aucun détail n'est rendu à l'écran), Pac Land possède cependant une musique complètement éclatante et rendue célèbre par le dessin animé du même nom. Doté d'une bonne maniabilité et d'une profondeur de jeu assez importante, une fois que l'on a dépassé le stade de la réalisation, cette production d'Atari pourra trouver ses fans, surtout parmi les plus jeunes d'entre vous.

**J'm DESTROY**



★  
**LYNX**  
**75%**

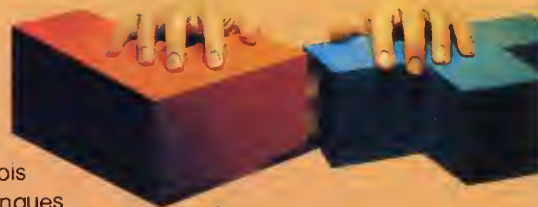
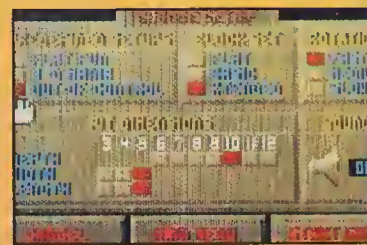
EDITEUR : ATARI  
GRAPHISME : 10  
MANIABILITE : 18  
SON : 16  
ANIMATION : 14

**B**ien souvent les inspirations des jeux sont facilement décelables. Block Out en fait partie. Vous prenez Tetris, vous augmentez le nombre de structures géométriques, vous placez le tout dans une cheminée en trois dimensions et voilà le tour est joué, vous avez en face de vous: Block Out. Tout au long de la cheminée, des quadrillages présents sur les murs et sur le fond aident à se repérer. Le but étant bien entendu d'éliminer non plus des lignes, mais d'éliminer des zones de même niveau. Au début les pièces apparaissent lentement, une à une, vous laissant suffisamment de temps pour réfléchir à l'emplacement sur lequel vous allez laisser tomber la pièce. Pourtant assez rapidement, les choses se compliquent et le niveau du jeu augmente en s'accroissant. Déjà lorsqu'on jouait à Tetris c'était pas toujours évident, mais là en ajoutant les trois dimensions, Block Out atteint les sommets de la friction cervellique.

Tout comme pour la version Megadrive, dont nous vous proposons un test dans le numéro de Joystick, Block Out sur

# BLOCK OUT

Lynx offre au joueur de personnaliser sa partie. Ainsi, il est tout à fait possible de changer les dimensions de la cheminée, d'accéder à trois niveaux de difficulté complètement dingues qui vous feront perdre la raison et de choisir entre trois gammes de pièces (les flat-blocks, où il n'y a qu'un seul niveau de cubes, les 3-D mania et les Out Of Control qui est largement le niveau le plus difficile). Le maniement n'est pas toujours évident du moins au début, le système de commande étant assez peu pratique: il faut appuyer sur le bouton B puis utiliser le joystick pour faire pivoter le bloc



en 3D. Agrémenté par un graphisme assez simple, Block Out reste cependant un excellent jeu de réflexion qui demande de la part du joueur moins de réflexes, mais bien plus de réflexion. Amateur à vos écrans!

**J'm DESTROY**

★  
**LYNX**  
**86%**

EDITEUR : ATARI  
GRAPHISME : 14  
MANIABILITE : 16  
SON : 16  
ANIMATION : 15



# SOFT-BUSTERS MEGA DISCOUNT

NOUS SOMMES LES 1ers SUR LE MARCHE BELGE: REJOIGNEZ NOUS !

**FRANCE**

PLUS DE 2000 PRODUITS (CARTOUCHES, LOGICIELS, HARDWARES, LIVRES).

PRIX DE - 10 A - 40 % PAR RAPPORT A NOS CONCURRENTS !!

**BELGIQUE**

PRIX T.T.C., TOUS FRAIS COMPRIS (FRANCO DE PORT).

**LUXEMBOURG**

SANS FRAIS D'INSCRIPTION, SANS OBLIGATION D'ACHAT.

COMPAREZ, CALCULEZ, ET ADOPTEZ NOS SERVICES !!!

SOFT-BUSTERS 89 BP, B-6700 ARLON BELGIQUE

TOUTES NOS CARTOUCHES SONT IMPORTÉES DES USA.

## GAMEBOY

DRAGON'S LAIR	240 FF/ 1375 FB/ 1425 FL
ROBOCOP	225 FF/ 1300 FB/ 1350 FL
DUCK TALES	244 FF/ 1400 FB/ 1450 FL
DOUBLE DRAGON	225 FF/ 1300 FB/ 1350 FL
PIPEDREAMS	160 FF/ 900 FB/ 950 FL

## GAME GEAR

MICKEY MOUSE	255 FF/ 1475 FB/ 1525 FL
SUMMER MONACO GP	255 FF/ 1475 FB/ 1525 FL
G - LOC	255 FF/ 1475 FB/ 1525 FL
PSYCHIC WORLD	235 FF/ 1325 FB/ 1375 FL
DRAGON CRYSTAL	255 FF/ 1475 FB/ 1525 FL

## MEGA - DRIVE

SONIC HEDGEHOC	380 FF/ 2175 FB/ 2225 FL
SPIDERMAN	365 FF/ 2100 FB/ 2150 FL
MICKEY MOUSE	369 FF/ 2150 FB/ 2200 FL
SUPER MONACO G.P.	339 FF/ 1950 FB/ 2000 FL
SUPER HANG HONG	324 FF/ 1850 FB/ 1900 FL

## MASTER - SYSTEM

MICKEY MOUSE	315 FF/ 1800 FB/ 1850 FL
SUMMER GAMES	315 FF/ 1800 FB/ 1850 FL
ACES OF ACES	344 FF/ 1975 FB/ 2025 FL
CYBER SHINOBI	315 FF/ 1800 FB/ 1850 FL
GOLDEN AXE	315 FF/ 1800 FB/ 1850 FL

## LYNX

BLOCK OUT	255 FF/ 1475 FB/ 1525 FL
BLUE LIGHTNING	255 FF/ 1475 FB/ 1525 FL
ZARLOR MERCENARY	255 FF/ 1475 FB/ 1525 FL
SLIME WORLD	255 FF/ 1475 FB/ 1525 FL
ROBO SQUASH	255 FF/ 1475 FB/ 1525 FL

## NINTENDO S BITS

CAPTAIN COMIC	360 FF/ 2100 FB/ 2150 FL
METAL FIGHTER	360 FF/ 2100 FB/ 2150 FL
SILENT ASSAULT	360 FF/ 2100 FB/ 2150 FL
ROBODEMONS	360 FF/ 2100 FB/ 2150 FL
IMPOSSIBLE MISSION 2	360 FF/ 2100 FB/ 2150 FL

## LOGICIELS, LIVRES & HARDWARES.

### AMIGA/ST

THUNDERHAWK	295 FF/ 1675 FB/ 1725 FL
DARKMAN	240 FF/ 1400 FB/ 1425 FL
CABAL	99 FF/ 550 FB/ 600 FL
3D CONSTRUC. KIT (ST)	375 FF/ 2175 FB/ 2200 FL
PRODATA	844 FF/ 4575 FB/ 4700 FL

### COMP. PC

CARDINAL O. KREMLIN	285 FF/ 1625 FB/ 1675 FL
GUNSHIP 2000	400 FF/ 2300 FB/ 2350 FL
M. ANDRETTI R.C.	285 FF/ 1625 FB/ 1675 FL
WING OF FURY	99 FF/ 525 FB/ 575 FL
PIZAZZ PLUS	829 FF/ 4450 FB/ 4600 FL

### C. D. C.

DARKMAN (DIS.)	159 FF/ 900 FB/ 950 FL
WEC LE MANS (K7)	59 FF/ 300 FB/ 350 FL
3D CONSTRUCTION KIT	244 FF/ 1400 FB/ 1450 FL

### C 6 4

HEROQUEST (DIS.)	99 FF/ 550 FB/ 600 FL
DIZZY PANIC (K7)	69 FF/ 350 FB/ 400 FL
SARAKON (DIS.)	139 FF/ 775 FB/ 825 FL

### ZX SPECTUM & SAM COUDE

DARKMAN (ZX - K7)	124 FF/ 675 FB/ 725 FL
VIRTUAL WORLD (ZX-K7)	159 FF/ 875 FB/ 925 FL
F16 COM. FIGHTER (SAM)	174 FF/ 975 FB/ 1025 FL

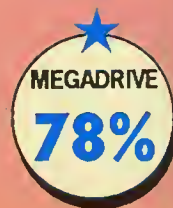
### SYNCHRO EXPRESS (hard copieur)

pour AMIGA	450 FF/ 2600 FB/ 2650 FL
pour ST	450 FF/ 2600 FB/ 2650 FL
pour PC	895 FF/ 4800 FB/ 4950 FL

ECRIVEZ NOUS, ET INDIQUEZ LE TYPE DE VOTRE MACHINE. UN CATALOGUE SPECIFIQUE A CELLE-CI VOUS SERA ENVOYÉ GRATUITEMENT.



# JEWEL MASTER



**U**ne ancienne légende contait l'histoire d'un homme qui était capable de maîtriser les éléments grâce à la magie et à des bijoux super puissants qui le rendait pratiquement invulnérable. Baigné depuis votre plus tendre enfance par cette légende, il fallait bien qu'un jour vous en ayez le cœur net et que la légende se transforme en réalité. Un beau matin, enfin, sans rien dire à personne, vous décidez de partir en solitaire à la recherche de ces bijoux. Terrible périple en perspective, car avant vous de nombreux guerriers se sont lancés à l'aventure, mais tous s'y sont cassé les dents. Pourtant vous savez que devenir le maître des éléments est la seule



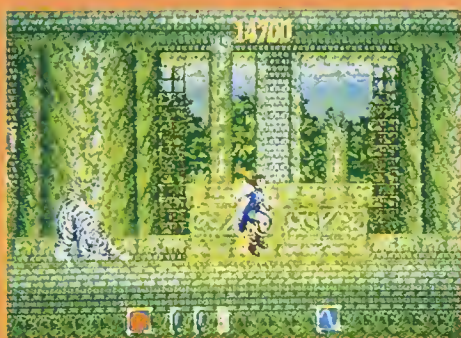
les salopards de luxe qui n'arrêtent pas de vous polluer la vie depuis que vous êtes tout petit. En tout vous devrez lutter contre dix-neuf ennemis différents, allant de la simple plante carnivore au monstre hideux à plusieurs têtes en passant par des léopards sanguinaires et des papillons bouffeurs de crânes, la bataille sera chaude pour arriver à vos fins. Bien sûr tout en bastonnant ferme, vous allez pouvoir récupérer potions vous redonnant un peu de vie et bijoux qui vous seront bien utiles pour renouveler votre panoplie d'armes. Là où Jewel Master tranche singulièrement par rapport aux autres productions du style, c'est qu'il est possible (grâce à un menu en forme de grille sélectionnable par simple pression sur le bouton Start à tous moments du jeu) de déterminer le niveau de l'arme (il y en a trois différents) ainsi que le type d'arme proprement dit.

En fonction de la position

des différents bijoux amassés sur la grille vous obtiendrez une arme offensive, défensive ou encore les deux à la fois, chacune étant alors accessible grâce aux deux boutons de tir, le troisième vous servant à effectuer des sauts.

Si cette idée de modifier la structure des différentes armes est intéressante, on est en revanche relativement déçu par la réalisation de cette production. Tout d'abord graphiquement, on est bien loin de la beauté des tableaux de Strider ou de Ghouls'n Ghosts. Assez terne dans l'ensemble, Jewel Master ne soulève, du moins dans ce domaine, aucun enthousiasme. Si au niveau sonore on peut être assez satisfait par ce jeu de Sega, les musiques étant assez bonnes dans l'ensemble, on l'est nettement moins de l'animation du personnage principal. En fait lorsqu'on le fait avancer, seules ses jambes se meuvent; le tronc lui reste statique à un point tel, qu'on le croirait paralysé. Techniquement le seul point fort de Jewel Master réside dans les différents scrollings. Toujours multi-directionnel et sur deux plans, de superbes effets spéciaux ont été réalisés dans les nuages et dans les éléments du décor pour donner une impression de profondeur à l'ensemble. Assez sympa tout de même lorsqu'on y joue Jewel Master n'est assurément pas le jeu de la décennie. Mais si vous voulez passer deux ou trois jours agréables, vous pouvez y aller sans crainte, vous vous amuserez bien.

**J'm DESTROY**



et unique solution pour que votre peuple retrouve paix et liberté. Ah oui, vous n'étiez pas au courant. Depuis des dizaines et des dizaines d'années votre peuple est le siège d'innombrables attaques des forces des ténèbres qui aimeraient pouvoir enfin dominer la terre entière. Seul être capable de décimer cette colonie malade, vous allez devoir arpenter vallées, déserts, forêts, montagnes, temples au cours de cinq niveaux, avant de devenir le maître des bijoux, de maîtriser les éléments et de défaire à jamais



**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 15**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 13**  
**MEGADRIVE AMERICAINE**  
**VU ET DISPO**  
**CHEZ ULTIMA GAMES**



# SPLASH LAKE



**D**es canards, des ours, des oies, des serpents, des escargots, des lapins, des gnômes et des crapauds, tel est l'environnement de cette nouvelle réalisation de NEC Avenue sur CD Rom. Assez inattendu, à cause sans doute de son contenu, Splash Lake est un jeu assez déliant. A mi-chemin entre le jeu d'action, le jeu de réflexion et le jeu de puzzle, il vous sera nécessaire de parcourir les cent niveaux, partagés en dix scènes de dix tableaux pour arriver à son terme. Dieu, que la vie de canard est difficile de nos jours. Embourbé dans une histoire incroyable ou des animaux abrutis révent

de vous faire tomber à l'eau, Splash Lake vous installera à chaque niveau sur une sorte de réseau de dalles qui flottent sur un étang. Alors qu'au début, il n'y a que très peu d'animaux embarqués sur la même galère, très vite la situation change pour devenir quasiment inextricable. En réalité, cet édifice tient grâce à des points de jonction qui sont les points essentiels de la construction. Le but, comme vous l'avez sans doute compris, est de faire tomber tous les animaux à l'exception de vous même en cassant les dalles avec votre bec. Pour ce faire plusieurs méthodes sont à votre disposition. Vous pouvez par exemple casser les dalles juxtaposées aux points d'attache afin de détruire une rangée entière. Cette technique est efficace mais implique de votre part une certaine méthode dans votre cheminement. Moins efficace, mais également plus sûre, la seconde méthode



consiste à détruire les dalles lorsqu'un animal passe dessus. D'une réalisation assez quelconque, disons même complètement quelconque, Splash Lake sort cependant des sentiers battus des jeux sur ce support. Hormis la musique qui ressemble à celles que l'on peut entendre sur les manèges de chevaux de bois, on est assez déçu par le contenu de cette réalisation.

**J'm DESTROY**

CD ROM  
PC ENGINE  
**65%**



## ANTARES INTERNATIONAL

7bis Rue d'Issy 92100 Boulogne Billancourt Tél : 46.21.52.85 - 46.21.52.46

SEGA 8bits - SEGA MEGA-DRIVE 16bits - Nintendo - GAMEBOY  
SEGA, Nintendo, GAMEBOY sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

Pour les jeux Nintendo, GameBoy renseignements

Combat...Aventure...Sports...Course... Action...Arts Martiaux...Jeux de rôles...Jeux de société... Tirs...3D...

### MEGA DRIVE

CONSOLE 16 BITS	990,00
CONSOLE 16 BITS + 3 JEUX	1390,00
MANETTE ARCADE POWER	395,00
MANETTEUR 16BITS - 8 BITS	403,00

BO BLASTER	395,00
WOLF	320,00
EN STORM	410,00
MISSION OF CAESAR	440,00
ONIC ROBOT KID	320,00
THE KNUCKLE	410,00
THE SQUADRON	445,00
THE OF BAHAMA	395,00
THE GOLFER	350,00
MANZA BROTHER	410,00
DRIVING FORCE	320,00
BACK DOWN	320,00
EVIL HUNTER YOKO	385,00
EXTRACY	360,00
ORUS II	365,00
VENTO	Tél.
TEST ONE	410,00
THE MUSTANG	410,00
GLAXY FORCE II	Tél.
ANY GROUND	360,00
NOUG	360,00
ARD DRIVING	320,00
WEL MASTER	Tél.
GS. OF THUN STORM	440,00
LE RUN	Tél.
ORULUS	445,00
TD-BASEBALL	Tél.
ANT HERO	Tél.
ANT SWORD	410,00
NING & DARKNESS	440,00
WHEN MYOCH	360,00
ONIC THEHEDGEHOG	440,00
PRICE GOMOLA	Tél.
PAR CRUISER	320,00
TEL BASEBALL	390,00

### MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM +1 JEU	490,00
MASTER SYSTEM PLUS	990,00

AERIAL ASSAULT	329,00
ALIEN SYNDROME	299,00
AZTEC ADVENTURE	259,00
BOMBER RAID	300,00
CASINO GAMES	299,00
CHOPPLIFTER	285,00
COLUMNS	290,00
CONTROL STICK AC	140,00
CYBERG SHINOBI	329,00
DANAN	285,00
DEAD ANGELS	299,00
DOUBLE HAWK	285,00
DYNAMITE DUX	329,00
DYNAMITE DUCK	350,00
E-SWAT	299,00
FANTASY ZONE	269,00
FIRE FORGET II	330,00
GAUNTLE	350,00
GHONL'S GHOST	350,00
GOLDEN AXE	329,00
GOLFMANIA	299,00
GREAT BASK.BALL	285,00
HEAVYWEIGHT	305,00
HANG ON	105,00
IMPOSSIBLE MISSION	350,00
INDIANA JONES	350,00
KENSEIDEN SEGA	329,00
KUNG FU KID	269,00
LORD OF THE SWORD	329,00

MIRACLE WARRIOR	399,00
OPERATION WOLF	329,00
PAPER BOY	350,00
PARLOUR GAME	329,00
POWER STRICKER	269,00
PSYCHI WORLD	305,00
R-TYPE	329,00
SCRAMBLE SPIRITS	285,00
SUBMARINE ATTACK	299,00
TEDDY BOY	100,00
TIME SOLDIER	300,00
WANTED	285,00
WORLD GAMES	285,00

### NINTENDO

GAME BOY +1 JEU	590,00
POUR LES TITRES DE JEUX	Tél.
LIGHT BOY	275,00
Pile RECHARGEABLE	310,00
BOITE DE RANGEMENT	265,00

### SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	2500,00
R-TYPE	590,00
NEW 3D GOLF	550,00
POPULOS	550,00
ACTRAISER	550,00
DRAKKHEN	690,00
BIG RUN	480,00
BOMBUZAL	450,00
SG GREAT BATTLE	550,00

### NES CD ROM

BURAI	Tél.
FANTASY SOLDIER IV	Tél.
MONBIT	Tél.

### PC ENGINE

### NOUVEAUTES

DRAGON EGG	Tél.
HIT THE ICE	Tél.
MAGICAL CHASE POWER GATETEL.	Tél.
NEUTOPIA II	Tél.
POWER LEAGUE IV	Tél.
SUPER LONG-NOSED GOBLIN	Tél.
WORLD JOCKEY	Tél.

### DIVERS

U.C ATARI	Tél.
U.C AMIGA	Tél.
U.C PC	Tél.
Joystick QUICK SHOT	295,00
Joystick MOTHER SHIP	150,00
LASERSCOPE	480,00
CONTROL STICK	149,00
CONTROL PAD	110,00
Logiciels de jeux ATARI	Tél.
Logiciels de jeux AMIGA	Tél.



### BON DE COMMANDE

Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Tél: \_\_\_\_\_

Désignations du produits	Qté	Prix

Signature \_\_\_\_\_ Frais de port Total \_\_\_\_\_

Paiement par Chèque, Mandat lettre/Frais de port logiciel: 35 Frs & matériel: 90 Frs



# SUPER LONG NOSE GOBLIN

PC ENGINE  
85%

**D**éjà rien que par le titre on est surpris par Super Long Nose Goblin (qui je vous le rappelle veut dire: le goblin au super long nez). Et c'est vrai que ce Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel vous enchantera tout du long. Si vous connaissez Gunhed ou Final Soldier ou n'importe quel autre jeu de

la demi-douzaine de niveaux auxquels vous aurez à faire ici. Si les monstres et les ennemis sont d'un graphisme tout à fait surprenant pour un Shoot'Em Up (je me répète, je sais, mais bon...), les décors eux ainsi sont loin d'être banals. Outre des graphismes qui sont d'une manière générale assez enfantins, Super Long Nose Goblin comporte quelques originalités marquantes au niveau du jeu proprement dit. Le système de vie par exemple dépend de la taille du sprite. Plus vos dimensions sont importantes, plus vous avez de l'énergie. Mais comme dans toute



tir traditionnel sur PC Engine, rayez-les complètement de vos tablettes. Super Long Nose Goblin n'a plus rien à voir avec ces derniers. Non pas qu'il leur soit supérieur, mais il est tellement original dans son concept, qu'on en sourit du début à la fin.

A l'écran, vous dirigez une sorte de baudruche palmée avec un appareil nasal à en faire frémir Cyrano de Bergerac. C'est vrai que le bougre n'a pas été gâté par la nature. Mais après tout on s'en bat l'aile et si il nous fait marquer, c'est bien l'essentiel.

Dans un monde complètement barge, où des monstres tout mignons foutent la zone, vous allez devoir faire le ménage et sortir vainqueur des divers obstacles qui se dresseront sur votre route. Si ces animaux complètement imaginaires et imaginatifs ont à première vue l'air plutôt sympathiques, ne vous y fiez pas. En fait ce sont de terribles et dangereux ennemis qui vous mèneront la vie dure durant

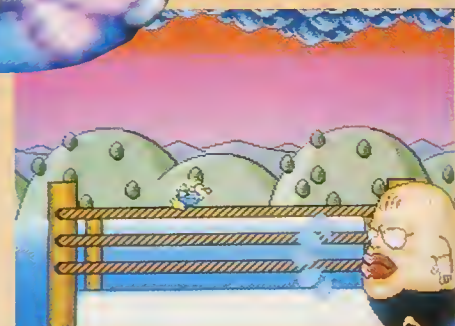
chose, il existe un inconvénient. Votre taille ne vous permet plus alors d'esquiver les

tirs adverses aussi facilement que lorsque vous aviez la corpulence d'un nain. Très intéressante, il faudra tout au long du jeu jouer avec cette astuce. Lors des passages difficiles, sachez vous faire toucher avant afin de ne pas vous faire laminer d'un coup. En fonc-

tion de la pression que vous maintenez sur le bouton du joystick, à la manière de R-Type, votre tir se voit renforcé en puissance. Assez utile lorsque des ennemis plus importants que les autres surgissent, cette possibilité de modifier sa structure, apporte encore à Super Long Nose Goblin un plus non négligeable. Plus traditionnel dans les options cumulables au cours du jeu, comme des modules orbitant autour de vous, ou des tirs se propageant dans toutes les directions, ce Shoot'Em Up vous transportera dans des contrées lointaines, au fin donf d'une rivière ou dans les cieux d'une planète magique. Sur votre passage, méfiez-vous également des éléments de décor qui semblent à première vue inoffensifs, à votre arrivée, ils pourront parfaitement se mettre à bouger et vous avaler d'une bouchée. Agrémenté d'un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, de graphismes enfantins certes mais excellemment colorés, Super Long Nose Goblin est un jeu diaboliquement rigolo qui vous éclatera pendant de longues heures.

Enfin un Shoot'Em Up qui sort des sentiers maintes et maintes fois battus par des explosions nucléaires en tout genre.

**J'm Destroy**



EDITEUR : PC ENGINE  
GRAPHISME : 17  
ANIMATION : 18  
MANIABILITE : 18  
SON : 16  
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES



# SUPER LEAGUE BASEBALL

91

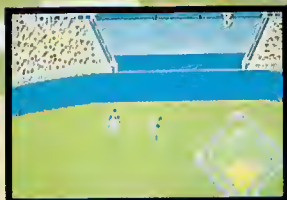
Il faut bien reconnaître que lorsque les Japonais ou les Américains aiment un sport, ils l'aiment vraiment. Avec maintenant trois simulations de football américain et trois simulations de baseball, six cartouches de la logithèque de la Megadrive sont déjà consacrées à ces deux sports. Et quand je pense que sur Super Famicom, c'est encore pire.

Allons, allons ne montons pas d'emblée sur nos grands chevaux même si le baseball n'est pas très pratiqué en France, il possède tout de même ses amateurs qui seront certainement ravis de savoir que la nouvelle version de Power League est arrivée.

Alors qu'en général les simulations de ce sport sont plutôt du genre complexe, on doit changer les joueurs en cours de partie, étudier leurs points forts et leurs points de manière à ce que leur condition physique soit optimale au moment du match, parfaitement s'aligner avec la balle pour essayer de la frapper dans les meilleures conditions pour obtenir le coup parfait, etc... Ici tout a été simplifié, et pour nos français peut habitués à ce genre d'exhibition c'est un plus. Car pour une fois la jouabilité prend le pas sur le réalisme. Avec Power League '91, fini le temps où pendant plusieurs coups on arrivait pas à toucher la balle, fini le temps des sempiternelles galères pendant lesquelles on gueulait de rage et de déception contre sa console.

Bien que les commandes soient simplifiées, cette simulation a pourtant gardé un côté très pro. Les graphismes par exemple impeccables, la taille des joueurs ainsi que l'animation du batteur et du lanceur, les deux plus gros sprites, sont également admirables. La musique présente tout au long des différents match que vous pourrez effectuer en poule, en championnat ou en match amical super agréable donnent parfaitement l'ambiance des tribunes. Bref en un mot comme en cent, Super League '91 est un bon titre.

**J'm DESTROY**



★  
MEGADRIVE  
84%

EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 18  
REALISME : 15  
SON : 17  
ANIMATION : 17  
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES  
MEGADRIVE JAPONAISE



1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. 61.23.48.02

## CLUB D'ECHANGE PIXISOFT SEGA, NEC et NINTENDO

**CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100F**

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte

### SEGA

#### MEGADRIVE

399F AFTER BURNER 2 ARROW FLASH BASKETBALL CYBERBALL DYNAMITE DUKE E-SWAT FINAL ZONE FORGOTTEN WORLD GHOSTBUSTERS GOLDEN AXE INSECTOR X LAST BATTLE	MICKEY MISTIC DEFENDER MOONWALKER REVENGE SHINOBI STAR CONTROL SUPER HANG ON SUPER BASKETBALL SUPER SHINOBI SUPER VOLLEY SUPER MONACO GP TIGER HELL WONDERBOY 3 WORLD CUP SOCCER	449F ABBRAHAM B. TANK ALIEN STORM ARNOLD PALMER BATTLE SQUADRON BLOCK OUT BUSTER D. BOXING DICK TRACY FANTASIA GAIARES GHOULS N GHOSTS GYNOUG HELLRAISER	JAMES POND MUSHA POPULOUS SHADOW DANGER SONIC HEDGEHOG STORMLORD STRIDER THUNDERFORCE 3 ZANY GOLF VALIS 3  599F PHANTASY STAR SWORD VERMILLION
---	--	--	---

#### MASTERSYSTEM

349F AGE OF AGES ALEX KID 4 CYBER SHINOBI DANAN DICK TRACY DOUBLE DRAGON	DYNAMITE DUKE E-SWAT FIRE & FORGET 2 GAUNTLET GHOULS N GHOSTS GOLVELLIUS HEAVY BOXING IMPOSSIBLE MISSION	LORD OF SWORD MICKEY MOONWALKER PAPERBOY PSYCHIC WORLD PSYCHO FOX R TYPE SHINOBI	SLAPSHOT SPELLCASTER SUBMARINE ATTACK SUMMER GAMES SUPER MONACO GP TENNIS ACE WONDERBOY 3 WORLD CUP ITALIA
--	---	---	---

### NINTENDO GAME BOY, NES, SUP. FAMICOM SEGA GAME GEAR ATARI LYNX

NOUS CONSULTER

### NEC

349F ADVENTURE ISLAND AFTER BURNER ALICE CADASH CYBERGORE DARK LEGEND DEAD MOON DEVIL CRUSH	DOWN LOAD F1 CIRCUS FINAL MATCH TENNIS FORMATION SOCCER HELL EXPLORER IMAGE FIGHT JACKIE CHAN	LEGEND TOMMA MOTO ROADER 2 1943 NINJA SPIRIT PC KID POWER ELEVEN R TYPE 2	ST DRAGON SUPER STAR SOLDIER SUPER VOLLEY BALL THUNDERBLADE TV SPORT FOOTBALL 399F POPULOUS
---	---	---	---

#### VENTE / ECHANGE

#### BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM:.....  
ADRESSE:.....

Ci-joint mon règlement	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
<input type="checkbox"/> Chèque				
<input type="checkbox"/> Mandat				
<input type="checkbox"/> Contre-rembours.				
(+ 30f)	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100F x nombre de titres)	
	frais de port + 20 F (envoi en 48h en colissimo)		TOTAL	
	TELEPHONER POUR LES DISPONIBILITES			



# THUNDER FOX

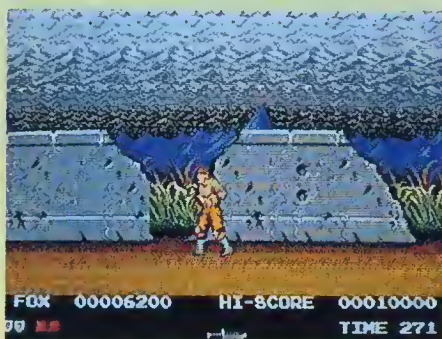
EDITEUR : TAITO  
GRAPHISME : 12  
ANIMATION : 13  
SON : 14  
MANIABILITE : 18  
MEGADRIVE  
JAPONAISE  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE  
**74%**

**G**rosse baraque isolée cherche partenaire pour big baston. Si Thunder Fox était sous la forme d'une petite annonce d'un magazine de rencontre, y'a pas de doute : c'est certainement de cette manière qu'aurait été libellée celle-ci. Vous êtes Thunder ou Fox, tout dépend de votre volonté (un menu présent peu après la page de présentation vous permet de déterminer la brute épaisse que vous allez diriger tout au long de cette bastonnade en règle). Votre mission est simple, elle consiste à délivrer le monde de la puissance d'une armée secrète construite pendant des années en cachette du reste de l'humanité. Mais un jour le secret ne fut plus, un faux pas, une bavure et l'arme secrète fut découverte par les forces des Nations Unies. En tant qu'agent de choc, vous êtes dépêché sur place pour résoudre le problème et pour prendre ces gros enfoirés notoires par surprise. La surprise est d'ailleurs la seule solution pour en venir à bout et pour que

la terre puisse retrouver l'harmonie qui était la sienne. Certes les événements ne vont bien évidemment pas se dérouler exactement de la manière que vous espérez et les embûches avant d'atteindre le complexe ennemi final seront importantes. Mais qu'importe, le boulot c'est le boulot et finalement rien n'est plus beau que la liberté. Vos exploits commencent alors que vous êtes dans une plaine, aux abords d'une forêt. Pendant que vous vous trimblez un couteau dans la main, suivant un scrolling horizontal, des dizaines de militaires vous sautent dessus en vous agressant. Pour vous échapper des griffes de ces salopards à deux francs, vous n'avez malheureusement que très peu de solutions à votre disposition. Au début du moins, il ne vous sera possible que de leur flanquer des grands coups de couteau en plein estomac pour leur faire cracher leur quatre heures (c'est pas très beau, je m'en

excuse, mais c'est tellement réaliste qu'il fallait bien cela!) ou de leur casser la gueule grâce à quelques coups de pied bien placés. Mais au fur et à mesure de votre progression, vous allez pouvoir récupérer quelques armes supplémentaires qui ne vous feront pas de mal lorsque vous les utiliserez sur les gredins assassins qui vous calaient après. Au total et sur les cinq niveaux que comporte ce jeu, vous allez récupérer lance-flammes, fusils, mitraillettes et grenades. Très efficace pour venir à bout des ennemis de fin comme les hélicoptères de combats, les chars d'assaut ou les guerriers sanguinaires qui ne veulent vous faire que la peau, les munitions de ces armes sont cependant en nombre limité. N'en abusez pas lorsque vous n'en avez pas vraiment besoin, cela serait bête de perdre des cartouches pour épater la galerie. Si on est assez satisfait par le scénario et par l'action engendrée par Thunder Fox, on l'est nettement moins par la réalisation de cette



production qui sur bien des plans est décevante. D'un graphisme nul par rapport aux capacités de la Megadrive, Thunder Fox est également doté d'une animation assez ridicule. La seule chose qui lui permet de sortir de l'anonymat réside dans la maniabilité qui elle, et personne ne le regrettera, est impeccable. Le militaire baraqué répond à la perfection aux ordres que vous lui adressez, un coup en bas il s'accroupit, un coup en haut avec une pression sur le bouton et le voilà vivrevoltant dans les cieux avec un double saut périlleux pour échapper aux attaques de ses adversaires. Malgré cette réalisation très en demi-teinte, Thunder Fox demeure cependant un jeu cohérent et les défauts passent plus ou moins inaperçus lorsqu'on est plongé dans le feu de l'action. **Ah oui, j'aurais oublié, cette cartouche ne fonctionne que sur Megadrive japonaise même si on possède l'adaptateur pour la française. Faites gaffe.**

**J'm DESTROY**



# AERA 88

EDITEUR : CAPCOM  
ANIMATION : 17  
GRAPHISME : 18  
MANIABILITE : 18  
SON 18



SCORE 0 LEVEL 1 POW TOTAL 1000 0



**A**lors que l'on se demandait vraiment ce que la Super Famicom était capable de réaliser au niveau des Shoot'Em Ups, on avait pas été tout à fait convaincu par Gradius III et Super R-Type, voilà Area 88 (connu en Europe et sur micro sous le nom de U.N Squadron) qui pointe le bout de ses missiles.

Dès le départ, le joueur (vous en l'occurrence) a le choix entre trois pilotes de chasse: Shin Kazama (une superbe jeune femme), Mickey Scymon (un baroudeur de banlieue habitué aux missions périlleuses), Greg Gates (un pilote émérite, bien au courant des dernières techniques de combats aériens), chacun ayant ses aptitudes propres. Aux commandes d'avions de chasse armés différemment, mais tous bien perfectionnés, avec tout l'attirail des meilleurs film de science fiction, vous allez partir pour l'une des missions les plus intéressantes, mais aussi les plus dangereuses. Au départ, la tâche est simple, elle consiste

à virer le plus possible d'ennemis de la surface du globe. Alors que des hélicoptères de combat, des chars d'assaut, des missiles radio guidés surgissent de toutes parts, vous devez vous faufiler à travers les cieus pour en réchapper. Lorsque vous avez survécu à cette épreuve difficile, un certain nombre de thunes vous sera attribué. Cette somme providentielle, vous permettra dans un second tableau de menu d'acheter de nouvelles armes. Ces armes au nombre de onze, vous proposent une panoplie complète d'objets de destruction: bombes plasmoneucléaires à dilatation optique, bombes nitrogénétique à fusion externe, missile à infra rouge, myriade de tirs qui fusent dans tous les sens, bref si vous avez suffisamment de sous tout pourra vous être permis pour dévaster les envahisseurs sans scrupules qui vous narguent. Après le premier niveau, vous êtes maître de votre destinée; je m'explique. Dans Area 88, la possibilité vous est offerte de déterminer vous même la prochaine mission

que vous effectuerez. Ainsi, si vous voulez aborder les régions désertiques avant de vous engouffrer au coeur de l'océan pour détruire un sous-marin géant, libre à vous. Cette possibilité de



terminer son stage est une solution assez intéressante car elle permet à Area 88 de ne plus être linéaire. Et comme souvent la linéarité c'est l'ennui... Durant le jeu, vous aurez également l'honneur de participer à des stage de bonus, pour à nouveau compléter votre armement, qui aura bien souffert tout au long de la demi douzaine de niveaux auxquels vous aurez à faire face. Techniquement parlant, cette seconde réalisation de Capcom est quasiment parfaite.

Seuls, de temps en temps, de légers ralentissements intempestifs se font sentir, mais c'est tout. On est bien loin en tout cas des calamités de Gradius III en ce domaine et cela ne nuit en rien au bon déroulement des parties qui s'enchaînent selon un rythme soutenu. D'une qualité graphique à la hauteur des espoirs que l'on avait au moment du lancement de cette machine, Area 88 possède également des bandes sonores tout à fait remarquables. Alors, si vous aimez les Shoot'Em Ups, si vous avez une Super Famicom, une solution courir chez votre revendeur et demandez: "Hep, moi monsieur, j'voudrais un Aera 88, s'vous plaît merci".

**J'm DESTROY**

SCORE 3800 LEVEL 4 POW TOTAL 251000 4 25





# TOE JAM AND EARL



faste sur votre anatomie. D'une manière générale, on peut considérer, mais là seule l'expérience vous le montrera, que la nourriture sucrée est bonne et que, même si le reste peut paraître alléchant, mieux vaut ne pas y toucher. Enfin moi, si je vous dis ça c'est comme ça parce qu'après tout si vous voulez mourir d'un empoisonnement sur cette foutue planète, finalement je m'en bats les oreillettes. Comme de bien entendu la planète

plus sur le même niveau. Chacun des joueurs peut alors se déplacer complètement indépendamment et ne plus faire attention aux agissements de l'autre. Cette possibilité de dissociation est l'une des plus grandes attractions de Toe Jam And Earl. En réalité ce soft est bourré de bonnes idées, y a des trucs, des astuces sympas, à commencer par les graphismes et par les bruitages plutôt réalistes, notamment lorsqu'ils commencent à péter ou à ronfler. Et encore tout cela c'est sans compter avec les commentaires des protagonistes de cette aventure qui pestent à chacune de leurs actions et notamment lorsqu'ils avalent quelque chose de bon. Totalement original et assez inédit, Toe Jam And Earl est un jeu vraiment drôle et très agréable.

**J'm DESTROY**

**T**oe Jam et Earl sont deux petits extra-terrestres, tout mignons et tout sympathiques. Malgré leur frimousse qui en fera rigoler plus d'un, nos deux sacrés numéros ont un petit problème. Venant tout juste de se vautrer lamentablement la tête sur une planète, dont ils ne connaissent pas l'existence, ils partent à la recherche des diverses composantes de leur vaisseau spatial afin de repartir et de retrouver leur bonne vieille petite planète.

Outre le fait que ces bougres d'E.T sont complètement perdus dans l'univers nouveau qu'ils viennent de découvrir, il faut bien avouer que la planète sur laquelle ils se sont échoués par mégarde ne leur facilite pas les choses. Du coup la dizaine de pièces de leur navire inter-sidéral se retrouve dispersée tout au long des vingt niveaux que comporte ce jeu. Echouer comme ça sur une terre hostile que l'on ne connaît pas, c'est pas du gâteau et très vite nos deux compères vont s'en apercevoir. Pour survivre et pour ne pas crever de faim, déjà, il va falloir que vous trouviez de la nourriture. Dispersés sur la surface de la planète, deux types d'aliments pourront être trouvés. Parfois comestible, la bouffe pourra également avoir un effet plus que né-

est loin d'être déserte et des tas de petits monstres viennent vous chercher des noises pendant vos recherches. Ils vous touchent et vous êtes bon pour courir comme un fou à la recherche d'objets pouvant vous redonner un peu de vie perdue. Toutefois si vous n'en avez plus vous pouvez demander à votre copain, embarqué sur la même galère je vous le rappelle, de vous en refiler une en rab. C'est plutôt cool pour vous, mais lui, par contre, s'en rappellera si ce genre de mésaventure lui arrive. En fait la façon la plus simple de gagner des points de vie, c'est de passer trois niveaux de suite, comme ça gratos, automatiquement, on vous donne un point en plus. Voilà un truc qui devrait vous remonter le moral.

Au niveau du jeu, Toe Jam And Earl est plutôt du genre attractif et original. Alors que toute l'action se déroule suivant un scrolling multidirectionnel d'une qualité constante et excellente, vous pouvez parfaitement jouer indépendamment de votre coéquipier qui pourtant est toujours à vos côtés. Pour ce faire les programmeurs de Sega à qui on doit la réalisation de ce titre, ont séparé l'écran en deux moitiés lorsque les partenaires n'étaient



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 17  
MANIABILITE : 18  
SON : 19  
ANIMATION : 19  
MEGADRIVE  
FRANCAISE

MEGADRIVE  
88%





ssu des machines d'arcade où ce jeu était présenté sous la forme de deux écrans séparés, Megatrax est une course de Quad, une sorte de moto à quatre roues utilisée en général sur la plage pour surveiller les baignades des touristes qui prennent la tête à tout le monde lorsqu'ils envahissent les stations balnéaires. Bref, on s'en bat la rate puisque ce jeu de Namco n'est autre qu'une simple course où vous devez aller le plus vite possible pour battre vos adversaires.

Après avoir déterminé le type de quad que vous allez conduire (il y en a quatre différents, avec chacun des caractéristiques propres notamment au niveau de la puissance du moteur), entré votre nom et déterminé la difficulté du jeu ainsi que le type de contrôle que vous désirez (le rôle respectif de chaque bouton du joystick), le jeu peut enfin démarrer.

Casque sur la tête, combinaison sur tout le corps, le cœur battant aussi vite que le rotor du moteur, vous êtes prêt pour une putain de partie de rigolade. Et pourtant le but de Megatrax c'est pas vraiment le fendage de gueule, puisque cette course mécanique est en fait une véritable lutte contre la montre et contre un adversaire pour l'obtention du titre tant convoité de champion du monde de Quad. Avouez que pour de la chance, vous en avez, de la chance. Enfin, ne vous réjouissez pas trop vite, car elle ne sera pas de longue durée.

Une fois le départ donné, plus question de réfléchir sur les circonstances qui ont permis à l'être de devenir ce qu'il est, il faut tracer, speeder comme un fou pour remporter la victoire. En tout, il faudra lutter sur une dizaine de circuits pour conquérir le titre et pulvériser tous les records. Du fait de l'engin que vous conduisez, la piste n'est évidemment pas la même que celle d'un circuit de formule Un. Bien que l'on y retrouve des virages, des chi-



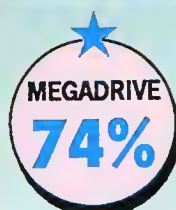
# MEGATRAX

canes, les pistes de Megatrax comportent également des bosses, des dénivelés et plein de galères du même style qui auront pour effet de vous faire perdre de la vitesse et également de vous faire bondir comme dans les plus beaux moments du motocross de Paris-Bercy.

Partant d'une excellente idée qui permet à Megatrax de se dégager des traces de ses prédécesseurs et notamment de Fastest One (le jeu de Formule Un qui ressemble à cette production), on reste tout de même relativement sur notre faim lorsqu'on débute. L'impression de vitesse n'est pas réellement bien rendue. Les bas-côtés des différentes pistes sont d'un vide affligeant, seul tous les quarante mille kilomètres (enfin, à vue de nez) un rocher ou une pancarte de pré-signalisation vous indiquant la direction du prochain virage viennent troubler la quiétude du paysage. A part cela rien, que dalle, le néant total, in-

quiétant tout de même. On aurait tout pu comprendre si l'animation était rapide, mais non, rien de tout cela, Megatrax est plutôt du genre lent et sans grande saveur. Le seul véritable point fort de ce jeu de Namco réside dans le fait que l'on puisse y jouer à deux simultanément sur deux écrans séparés, chacun (l'ordinateur ou un copain) contrôlant alors son quad complètement indépendamment de l'autre. Et comme toujours lorsqu'on joue à deux, on s'éclate au moins trois fois plus et les quelques lacunes de programmation deviennent nettement moins évidentes, du moins on y prête moins attention. Doté de graphismes somme toute assez moyens, Megatrax est quelconque, bien en deçà en tout cas des possibilités de la machine.

**J'm Destroy**



**MEGADRIVE JAPONAISE**  
**EDITEUR : NAMCO**  
**ANIMATION : 14**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 13**  
**REALISME : 13**  
**VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES**





lalala lalala lala, lalalala lalalaaaaaaa. Ah ah, rien déjà que la musique d'Out Run est bottante. Sans rire, parfois il m'arrive même de klonker littéralement et au volant de ma caisse (rouge aussi) lorsque je commence à fredonner cet air de musique, tout, absolument tout, m'est permis. Je double par la droite, je fais des queues de poissons aux crétiens devant moi, je passe au rouge en esquivant les voitures qui arrivent de tous les côtés, bref, je me sens un autre homme (NDLR: rappelons que J'm Destroy vient de s'acheter une Fiat Uno). Essayez, vous

verrez, c'est un peu casse-gueule, mais c'est vachement éclatant (NDLR: d'ailleurs, il a un petit peu tendance à tomber en panne du côté de Versailles, de temps en temps). Si dans la vie de tous les jours la musique de ce titre issu des machines d'arcade à une importance quasi gigan-

tesque dans ma vie, pour le jeu elle prend également une place prépondérante dans la bonne conduite de votre Ferrari Testarossa. Au volant de votre bolide, votre petite amie sur le siège passager, vous voilà lancé dans une course folle contre la montre pour rejoindre la ligne d'arrivée dans les plus brefs délais. Bien qu'un menu d'options vous permette de sélectionner la difficulté de la course et donc le nombre de véhicules se trouvant sur la route, celle-ci n'est jamais vide et pour arriver en temps et en heure au bout de votre course folle, il va falloir que vous naviguez entre les voitures et les camions qui déboulent devant



vous à vive allure. Outre les virages, les montées et les descentes vous empêchant de parfaitement distinguer tous les événements pouvant survenir sur la piste, Out Run est l'une des courses de voiture utilisant au maximum les décors de fond et les bas-côtés de la route pour vous faire perdre de la vitesse. Parfois même, si votre vitesse est trop élevée, vous pourrez vous ramasser la gueule contre des rochers ou contre des baraques et effectuer mille et un tonneaux avec votre belle voiture rouge.

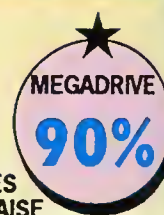


Complètement spectaculaire, Out Run est de loin la meilleure adaptation de ce hit d'arcade de Sega sur console. Déjà avec la version PC Engine, on était satisfait, mais là c'est carrément un gros délire. La route est splendide, les bas-côtés remarquablement bien dessinés, l'effet de vitesse et celui de profondeur parfaitement bien réalistes, les sprites des divers véhicules et celui de votre caisse sont superbes et importants dans leurs dimensions. Par rapport à la version originale, celle des salles obscures, pratiquement tous les détails ont été respectés. Et pour la première fois, grande première, lorsque l'écran est trop surchargé ça ne bugge pas. Ainsi lors de certaines étapes, on est enthousiasmé par les tunnels ou par la quantité de nuages qui surplombent la route. Pour arriver au terme de cette course, il faudra passer par cinq étapes qui vous entraîneront dans des lieux complètement différents des plaines désertiques du Kansas (note de Seb: quatrième chanson de l'album Birdwood Cage de Wolfgang Press) aux montagnes de l'Utah, vous n'aurez pas beaucoup l'occasion de vous ennuyer. De plus, durant la course vous aurez la possibilité de choisir grâce à un système d'embranchements, le prochain parcours sur lequel vous réaliserez vos prouesses. En fait ce système permet à Out Run de ne pas être une course linéaire et plusieurs fins sont ainsi envisageables. Malgré une bande son, bien moins bonne que celle d'origine, Out Run est sur Megadrive une réussite totalement fantastique. Enfin moi, j'adore.

**J'm DESTROY**



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 18  
MANIABILITE : 18  
SON : 16  
ANIMATION : 18  
VU ET DISPO  
CHEZ ULTIMA GAMES  
MEGADRIVE JAPONAISE





EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS  
DE JOURNAUX

MASTER SYSTEM - MEGADRIIVE - GAME GEAR

NUMERO 2 SEPT-OCT. 91



# MEGA

## force

le magazine des jeux

SEGA

TOUS LES  
NOUVEAUX JEUX  
SEGA

SONIC  
ARRIVE SUR  
MASTER SYSTEM

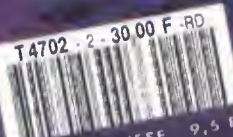
MEGA  
SOLUTIONS

MASTER SYSTEM :  
- Alex Kidd (Le jeu de la console)  
- Golden Axe Warrior  
- Wonderboy III

MEGADRIIVE :  
- Sonic  
- Ghouls'n Ghosts

MOONWALKER  
POSTER GÉANT

1000<sup>\*</sup>  
PHOTOS  
exclusivement  
SEGA



216 FL • SUISSE 9,5 FS

N° 2 • SEPTEMBRE - OCTOBRE 1991 • 3 F.

LE MAGAZINE  
EXCLUSIVEMENT  
SEGA

N° 2  
à partir  
du 13  
septembre



# **GAGNEZ** **LA VRAIE BORNE** **D'ARCADE** **DES** **SIMPSONS**



et plein d'autres cadeaux...  
en participant au  
**concours SIMPSONS**  
que vous trouverez dans  
toutes les boîtes du jeu

**UN**  
**GIGA**  
**CONCOURS**

**POUR UN GIGA JEU**  
**LES**  
**SIMPSONS**



Ce concours est organisé par Océan avec la participation de Joystick. La liste des gagnants sera publiée dans Joystick n°25 (parution fin février 92).



L'année dernière, ORIGIN  
a été le premier éditeur à  
ajouter l'art à la passion de jouer.

Aujourd'hui nous allons encore  
plus loin . . .

# WING COMMANDER™

*Vengeance of the Kilrathi™*

A Chris Roberts Game

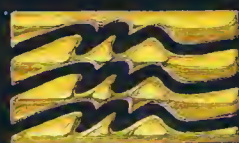


- Des graphiques totalement nouveaux au top de la technologie 3D!
- Une intelligence aiguisée: plus vous progressez, plus les difficultés sont grandes.
- Des challenge inédits.
- La possibilité de visionner immédiatement l'action précédente.
- Des son digitalisés: une voix originale par personnage.
- Vous êtes les héros d'une aventure directement inspirée des meilleurs films de science-fiction.

Distribué  
par  
UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et  
les meilleurs points de vente

ORIGIN™  
*We create worlds.*



MINDSCAPE



# SOMMAIRE

## AMIGA

BABY JO	182
BATTLE ISLE	208
BLUES BROTHERS	172
ELF	216
FATE-GATES OF DOWN	212
LOTUS ESPRIT TURBO II	190
MEDIEVAL WARRIORS	193
MOONSTONE	206
PEGASUS	210
THE SIMPSONS	174
ZONE WARRIORS	186

## CPC

ALIEN STORM	204
-------------	-----

## PC

BLUES BROTHERS	172
BOSTON BOMB CLUB	196
F 29 SUPER FULCRUM	192
LEISURE SUIT LARRY V	198
PERSONAL PRO	200
RULES OF ENGAGEMENT	202
TIME QUEST	194
WING COMMANDER II	178

## ST

ARMALYTE	216
BLUES BROTHERS	172
BOSTON BOMB CLUB	196
COVERT ACTION	216
VROOM	188

## COMPILE

214

LES NOUVEAUX JEUX  
AU JOUR LE JOUR

**J 3615  
JOYSTIK**

## PORTRAIT DES TESTEURS

**Ce mois-ci, plutôt que demander à nos testeurs de choc les jeux auxquels ils ont joué récemment, nous avons préféré les soumettre à un petit test. Nous avons ressorti un vieux Rubik's Cube que nous leur avons demandé de reconstituer.**

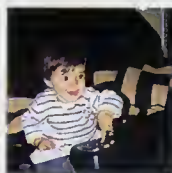


**Alain Huyghues-Lacour:**

Oh non, tu vas pas me faire ça. Je me rappelle plus, moi... En plus de ça, je suis en train de boucler Joypad, et j'ai des trucs en retard sur Joystick. Bon, fais voir, je vais essayer vite fait... Bon, bleu, vert... En plus, je ne l'ai fait qu'une fois, mais sans les formules, hein. Tu te souviens, il y en a qui apprenaient ça par cœur. Bon, jaune... Attends, bouge pas, je dois avoir un copain qui a un programme pour le ré-soudre. Je retrouve mon carnet d'adresses, attends. Où il est? Tu peux regarder là-dessous? Non? Il doit être dans un tiroir... Non, je l'ai pas, tant pis.

**Joy** - Bon, pour le cube, on laisse tomber, alors?

**Alain** - Oui, mieux vaut laisser tomber.



**Dany** - Tiens, ça me rappelle un truc: à l'époque où les Rubik's Cubes sont sortis, j'étais champion de France d'Athlétisme. J'avais un co-

pain qui avait une VCS, et on passait notre temps à jouer là-dessus. C'est d'ailleurs également à ce moment-là que j'ai rencontré ma copine. Tiens, regarde, c'est une photo de ma fille. Eh, tu pourrais pas la passer dans les portraits des testeurs, à la place de ma photo? Ça ferait un super gag. Elle s'appelle presque comme moi: Danie Boollauck. Au fait, les mecs d'Electronic Arts sont en train de préparer un truc monstrueux...

**Joy** - Pour le Rubik's, tu peux faire quelque chose?

**Dany** - Non, pas tout de suite, j'ai un texte à écrire.



**Moulinex** - Tiens, un Rubik's Cube! Ça, c'est trou blant, parce que justement, j'y pensais hier. Tu

sais que certains alignements de dolmens ont exactement la même structure qu'un tel cube? Un cube comme ça, si tu le prends alors qu'il est entièrement fait, tu le tournes, disons, un quart de tour en haut, puis à droite, puis à l'avant, et tu obtiens Stonehenge en réduction. D'ailleurs, tout le monde sait que Stonehenge

est en fait le premier ordinateur géant, puisqu'il permet, à l'aide des solstices, de calculer toutes sortes de choses.

**Joy** - Ok. Mais tu pourrais le faire, s'il te plaît?

**Moulinex** - Euh... Non.



**Seb** - Ah ouais, arrête, eh, j'étais champion, de ça. Je le faisais en moins d'une minute. Mais ça me

gonfle, à force. Je me souviens, au Havre, on avait même des Rubik's Cube à quatre cases, d'autres avec des coins triangulaires, plus difficiles...

**Joy** - Ouais, il y en avait ailleurs aussi.

**Seb** (déçu) - Ah... Bon, de toutes façons, c'est un jeu d'enfant. Attends, je crois que le truc, c'est de commencer par les étages inférieurs, ABA barre DABD barre... Ah non, ça marche pas. Merde, c'est vraiment énervant, ce truc. Ecoute, je suis un peu à la bourre, là, et puis c'est ma neuvième nuit blanche cette semaine, alors je te le ferai plus tard.



# THE GATES OF HELL ARE OPEN...

## THE FINAL QUEST

# GAUNTLET III

• Tout d'abord, il y eut...  
GAUNTLET™:  
La Sensation Arcade.

• Puis vint...  
GAUNTLET™II:  
Une Innovation.

• MAINTENANT  
U.S. GOLD vous présente  
GAUNTLET™ III:  
La Révélation.

Entrez dans le monde mystique de Capra, la terre aux huit royaumes, et combattez les forces du mal conduites par un roi démon. Vous devez libérer chaque royaume des légions des ténèbres avant de pouvoir affronter le roi démon en personne, dans une bataille où il n'y aura qu'un seul survivant...

Disponible sur:  
CBM 64/128 cassette & disquette.  
SPECTRUM 128K, +2, +3 cassette.  
AMSTRAD 6128, 6128+ cassette & disquette.

© 1991 Tengen Inc.  
Tous droits réservés.  
TM Atari Games Corporation.

**TENGEN**

**U.S. GOLD**

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,  
Holford, Birmingham B6 7AX.  
Tel: 021 625 3366.

**THOR**  
The Warrior



**MAGNUS**  
The Wizard



**QUESTOR**  
The Elf



**THYRA**  
The Valkyrie



**PETRAS**  
The Rockman



**NEPTUNE**  
The Merman



**DRACOLIS**  
The Lizard



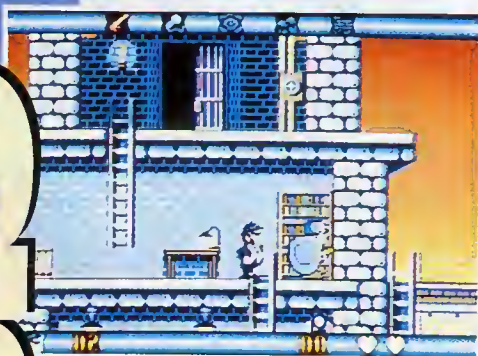
**BLIZZARD**  
The Iceman



J'ai besoin  
de vous, de  
vous de vous  
et de vous,  
pour aider  
Titus et les  
Blues  
Brothers.

# THE BLUES

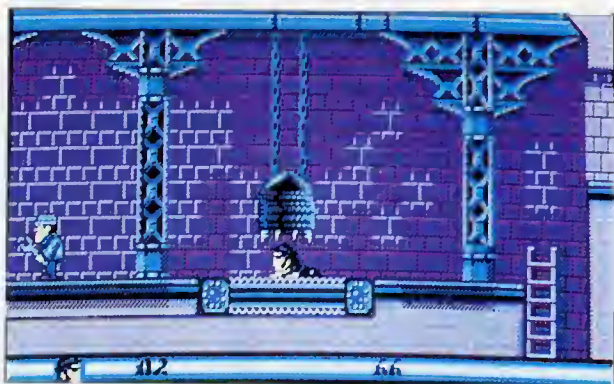
**J**ake et Elwood jouent en concert ce soir. Cette date est prévue depuis longtemps dans leurs petites têtes, et ils ont bien l'intention de donner une immense fête qui durera toute la nuit. Seulement, des imprévus viennent se dresser devant les deux musiciens: le shériff vient de leur indiquer fort aimablement, avec les dents serrées et en hurlant, qu'ils avaient intérêt à quitter



**Amiga.** Vous voici dans une prison gardée par des flics, des CRS, et truffée de rats et de tunnels. Admirez le dégradé de couleurs dans le fond.

la ville au plus vite, et que les bons citoyens de cette bourgade n'avaient nullement l'intention d'entendre leurs explosions de décibels. D'autre part, et c'est encore plus radical, on vient de leur dérober tout leur matos de musique. Il n'y a plus qu'une chose à faire, parcourir toute la ville à la recherche des différents objets qui vous sont nécessaires, pour faire le concert quand même, malgré l'interdiction.

Voilà que l'écran de présentation s'affiche, et que la musique entonne son



**PC.** La souplesse des Blues Brothers est surprenante. Il vaut parfois mieux ramper, même sur des tapis roulants, pour ne pas se faire aplatis.



**ST.** Les parapluies servent à planer quand on saute. C'est très utile pour atteindre des plateformes placées très loin, au prix de passer au-dessus d'ennemis sans qu'ils puissent vous toucher.

hymne au rock'n'roll. C'est là que vous entrez en scène, OOOoh, bien sûr, vous n'êtes ni Jake, ni Elwood, mais sans vous, les deux compères ne pourront rien faire, vous détenez le joystick.

Après un écran qui vous permet de choisir de jouer à un ou à deux, et avec lequel des deux personnages, Jake ou Elwood, vous faites face à un écran représentant une partie de la ville où vous évoluerez. Il y a cinq bâtiments, qui symbolisent chacun un niveau du jeu.

Au départ, vous débutez dans un centre commercial.

Dans chaque level, vous devrez retrouver un objet qui vous sera utile pour le concert, ainsi, au centre commercial,

vous devrez trouver une guitare. De nombreux ennemis se déplacent un peu partout, et viennent vous chercher des embrouilles. Chaque joueur dispose de 3 vies au départ, chaque vie étant représentée par un cœur d'énergie, décomposable en trois parties. Si un ennemi vous touche, ou vous tire dessus, vous perdez une partie d'un cœur. Vous n'êtes pas armé, mais pour vous débarrasser de vos ennemis, vous pouvez ramasser des caisses, vous déplacer en les portant à bout de bras, et les lancer sur eux. Attention, les tableaux sont étudiés pour qu'il n'y ait quasiment qu'une caisse pour un ennemi, pas de gaspillage.

Il y a plusieurs choses à faire dans chaque niveau. D'une part vous devez retrouver un objet planqué quelque part, mais ensuite, vous devez trouver la sortie, symbolisée par un petit drapeau, et ce n'est pas toujours évident. En plus, pour agrémenter le tout, des disques traînent un peu partout, et notamment dans des salles cachées, vous

testé sur **ST** par Seb

Dans un jeu, la première chose qui nous agresse, ce sont les graphismes, puis vient le son, et enfin l'histoire et l'intérêt du jeu. Dans Blues Brothers, on a une bonne impression de départ, puisque les graphismes sont très jolis, très fins, et que la bande sonore tout droit tirée du film est très bonne elle aussi. Le principe du jeu n'a plus

rien à prouver, les jeux de plateformes ont fait leurs preuves, et Blues Brothers bénéficie même de petites idées bien originales.

Un bon jeu, donc, où l'on regrettera une maniabilité qui aurait pu être meilleure, et des scrollings un peu violents, parce que trop rapides.

**GRAPHISME** 17  
**ANIMATION** 15

**MANIABILITE** 15  
**SON** 17

Disponible sur ST, PC et AMIGA.

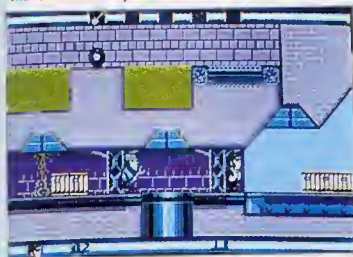
**90%**



# BROTHERS

pouvez les ramasser, et quand vous en avez 100, votre cœur d'énergie se régénère d'un tiers. Certains disques sont cassés, et vous retirent des disques de votre total. De temps en temps, vous trouverez des points d'interrogation, ils peuvent vous donner des points si vous les ramassez, vous en retirer, ou vous immobiliser pendant quelques secondes, forçant votre personnage à

**PC.** Dans cette usine, gare aux bains d'acide. Et attention à l'ouvrier qui vient pour vous casser la tête avec sa tête. Je sens que vous allez être obligé de prendre une caisse à droite, et la lui lancer dans la tronche.



danser sur place. Beaucoup plus rares, les cœurs qui augmentent votre énergie, ou le chapeau et les lunettes noires qui donnent une vie supplémentaire. D'autres objets sont plus courants, et purement utilitaires: les ballons, votre personnage s'accroche à eux et s'envole dans les airs; les parapluies qui permettent de se déplacer dans les airs, en tombant plus lentement, et en dirigeant mieux sa trajectoire.

Sachez aussi que vous trouverez de nombreux ennemis tout au long des cinq niveaux du jeu, et tous sont plutôt folkloriques. Le rocker à la banane vous matraque, le rapper vous balance de la bombe de peinture, le paysan vous plante avec sa fourche, le flic vous tire dessus; bref, des tonnes d'ennemis tous là pour vous empêcher de progresser.

Dernière chose, et pas la moins intéressante, il est possible de jouer à deux, en même temps, sur le même



**Amiga.** Plutôt que d'escalader, de grimper des escaliers, il est possible de s'élever dans les airs grâce à une grue.

écran. Si l'un des joueurs sort de l'écran, sans l'autre, il peut continuer à se déplacer, à l'aveuglette, ou attendre, et la pression d'une touche spéciale sur le clavier permet de centrer l'action sur l'un ou l'autre des Blues Brothers. Il est ainsi possible de passer des endroits difficiles en se relayant, en s'entraînant.

testé sur **PC** par Seb

Blues Brothers, le titre est prestigieux, le jeu devrait bénéficier de la réputation du groupe, mais aussi du film. Ce n'est pas un mal. Blues Brothers est un très bon jeu de plateformes, maniable, rapide, amusant et original. Les graphismes VGA sont vraiment superbes, et les animations des personnages très réussies. Les scrollings multidirectionnels, souvent un problème sur PC, n'ont pas à

rougir, ils sont bons et rapides.

Pour parfaire le tout, les musiques tirées du film, réorchestrées, vont très bien avec l'action du jeu, et donnent la pêche qu'il faut.

Si vous avez envie d'un petit jeu charmant, que vous en avez ras-le-bol des simulateurs de vol ou des wargames, n'hésitez pas à vous procurer Blues Brothers.

<b>GRAPHISME</b>	<b>17</b>	<b>MANIABILITE</b>	<b>17</b>	<b>90%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>16</b>	<b>SON</b>	<b>17</b>	

testé sur **AMIGA** par Seb

Ça commence tout de suite très bien, avec la musique de présentation. Par la suite, tout au long du jeu, vous aurez le loisir d'écouter et d'apprécier les 4 musiques différentes tout droit tirées du film. Elles sont vraiment excellentes. Le reste est un jeu de plateforme excellent, avec des graphismes su-

perbes, mignons, très colorés, et des niveaux variés et pas trop faciles. Les animations des personnages sont vraiment bien faites, amusantes, surtout celles des deux héros du jeu. Un excellent jeu de plateforme de chez Titus qui signe là un grand titre, sans doute le plus grand de son histoire.

<b>GRAPHISME</b>	<b>18</b>	<b>MANIABILITE</b>	<b>17</b>	<b>93%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>17</b>	<b>SON</b>	<b>18</b>	





# THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

Face aux mutants de l'espace, Ocean fait appel aux Simpsons.

**D**'horribles aliens ont pris possession de la plupart des habitants de Springfield et maintenant ils ont l'intention de construire une arme formidable qui leur per-



Vous utilisez les lunettes à rayons X pour démasquer les envahisseurs et dès que vous découvrez leurs antennes, vous leur sautez dessus.



mettra de s'emparer de la terre entière. Bart Simpson est le seul à pouvoir découvrir quels humains sont possédés par les aliens grâce à ses fameuses lunettes à rayons X. Lui seul peut les arrêter, mais cela sera d'autant plus difficile que des canailles comme







Une fois les premières énigmes résolues, vous pouvez vous défouler en fonçant sur le skote... mais soyez prudent.

Lors de votre passage dans la fête foraine, profitez-en pour tenter votre chance dans différents stands: ça peut rapporter gros.



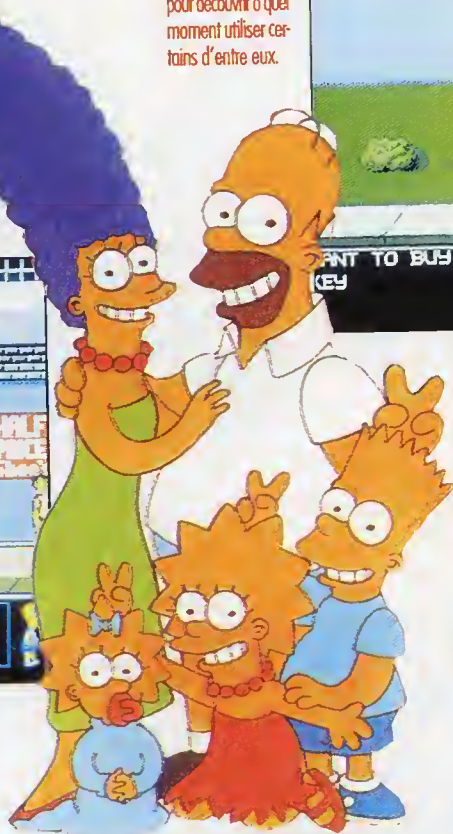
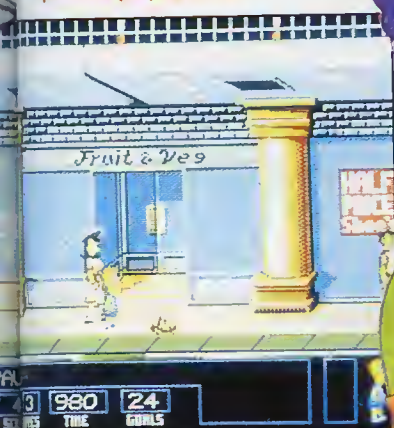
Regardez bien autour de vous, vous découvrirez des objets fort utiles. Ici c'est une fronde.



Achetez tous les objets que l'on vous propose, chacun d'eux a son utilité. Mais il vous faudra vous creuser les méninges pour découvrir à quel moment utiliser certains d'entre eux.



La chose aux chapeaux est ouverte, on peut vraiment dire que c'est un jeu qui décoiffe!



Nelson, The Bully ou Sideshow vont se trouver sur son chemin. Mais à Bart Simpson rien d'impossible, d'autant plus qu'il peut compter sur sa famille pour lui donner un sérieux coup de main dans les moments difficiles. Mettez vos lunettes à rayons X et agrippez votre planche de skateboard,

il faut sauver la Terre.

Votre but est d'empêcher à tout prix les envahisseurs d'utiliser les ob-

jets qui leur permettront de fabriquer une super arme. Tous les moyens sont bons pour y parvenir et selon les cas, il faut détruire ces objets, les transformer, les récupérer, etc... Dans le premier niveau, qui se déroule dans les rues de Springfield, vous devez rechercher tous les objets de couleur mauve. Un petit coup de bombe de peinture et ils deviennent inutilisables, mais encore faut-il les atteindre. Et puis, il n'est pas toujours possible de s'en sortir aussi facilement et il vous faudra faire preuve de beaucoup d'imagination pour trouver d'autres méthodes bien plus complexes mais tout aussi efficaces. Ensuite, les aliens décident d'utiliser des chapeaux pour fabriquer leur arme (ils ont de drôles d'idées ces envahisseurs!). Alors, vous devez ramasser tous les chapeaux dis-





Certains passages danseront du fil à retarder aux spécialistes de jeux de plates-formes les plus expérimentés. Seul un timing irréprochable peut vous éviter une chute fatale.

ponibles, sans hésiter à les déloger de la tête des passants. Après avoir travaillé du chapeau, ce sont des ballons qu'il vous faut rechercher dans une fête foraine. Ensuite, vous laissez tomber la fête pour passer à des loisirs plus culturels: faites donc un petit tour au musée pour y récupérer tous les panneaux de sortie. Enfin, le cinquième et dernier niveau se déroule dans une centrale atomique que vous explorez, à la recherche de containers. Bien sûr, un redoutable ennemi vous at-

tend à la fin de chaque niveau, mais si vous avez capturé assez d'aliens pour donner la preuve de l'invasion, un membre de la famille Simpson vous soutiendra lors de cette rude épreuve.



Explorez soigneusement le musée à la recherche des panneaux de sortie, mais faites très attention aux rayons laser.

La famille Simpson au grand complet viendra vous aider lors de l'exploration de la centrale nucléaire.



testé sur **AMIGA** par Alain Huygues-Lacour

Ce programme est la conversion micro de l'un des grands succès de la console Nintendo aux USA. La version Amiga devrait également faire un carton dans notre pays, ne serait-ce qu'en raison de la popularité de la famille Simpson. Mais heureusement, The Simpsons est un jeu d'arcade/aventure d'une grande richesse qui serait tout aussi intéressant s'il ne mettait pas en scène ces superstars. La réalisation est excellente, avec des graphismes dignes du dessin animé, et la jouabilité est très bonne.

Mais attention, c'est un jeu très difficile et il faut sérieusement s'accrocher pour en venir à bout. Vos réflexes sont mis à rude épreuve et il faut être très précis pour progresser dans le jeu. De plus les innombrables problèmes qui se posent tout au long du jeu vous feront fonctionner la matière grise à plein régime, car certaines énigmes sont vraiment tordues. Alors, si vous êtes prêts à en baver pour relever un challenge de taille, n'hésitez pas, vous ne serez pas déçu du voyage.

**GRAPHISME 17 SON 16**  
**ANIMATION 17 MANIABILITE 18**

**93%**



# CARTHAGE



## CARTHAGE

Vous êtes le plus grand chef de guerre Carthaginois et devez non seulement repousser les invasions romaines par une stratégie militaire infaillible mais aussi maintenir le niveau de richesse de vos armées en leur apportant des ressources financières dans votre char.

Etudiez la carte de l'Afrique du Nord et zoomez pour contrôler vos troupes. Sélectionnez l'armée qui doit recevoir les fonds et attrapez les reines de votre char pour une course ahurissante en perspective 3-D pour livrer l'argent.

De la stratégie et de l'arcade/action superbement combinées pour vous donner une impression si réelle des temps antiques que vous pouvez presque sentir les éléphants!

PSYGNOSIS, Liverpool L3 3AB, United Kingdom. Telephone 051-709 5755

ST  
Sont Prête  
Maintenant





Une fois de plus, Origin signe  
un logiciel quasi-parfait. Seul défaut, pendant  
que j'écris ce test, je ne peux pas y jouer.

# WING



Le Ferret, chasseur ultra-rapide, est l'un des nouveaux engins que vous pourrez piloter.



Sauvé de justesse mais attention à l'engueulade en rentrant à la base.



Ouf, le logiciel ne décroche pas brusquement lorsqu'on tente d'atterrir. En prime, scènes d'atterrissages et de décollage ne sont pas les mêmes suivant les missions.



Nouveauté de choix, l'ITTS (Improved Target Tracking System) permet de savoir où tirer lorsque l'ennemi et vous-même avancez à grande vitesse. On notera aussi la présence d'un champ de protection temporaire et de torpilles fort performantes.



Les explosions sont encore plus grosses et de plus, le logiciel est plus rapide. Du coup, l'espace est toujours plein de bouts de machines qui tournoient en reflétant le soleil local.

Ravitaillement en vol après un saut en hyperspace. Si vous réussissez cette mission sans vous éjecter et en détruisant toutes les cibles, sachez que Moulinex vous tire son chapeau.



Ces scènes sont très courantes dans WC2. En vrai, le char roule avec un effet de lumière sur son blindage et au loin, on voit parfois atterrir un appareil.



Vous, toujours aussi n'avez qu'une idée en tête: l'existence des vaisseaux invisibles. Vous devrez en combattre plus tôt que prévu et croyez-moi, c'est pas de la tarte.

Les feuilles mortes se ramassent à Lapel (une petite ville forestière).



# COMMANDER 2

toujours aussi mal vu de vos collègues ou, au mieux, pris pour un barge. Personne ne veut croire à l'existence de vaisseaux kilrathiens équipés d'un bouclier d'invisibilité. Pour couronner le tout, on vous a dégradé: quelque soit votre niveau à Wing 1 ou dans les Secrets Missions 1 et 2 dont il est possible d'importer les fichiers, vous com-

mencez comme Capitaine. Dès les premières missions, vous êtes détourné sur le vaisseau Concordia. C'est l'occasion de retrouver quelques vieilles connaissances qui croient en vous.

Ce qui frappe le plus dans Wing Commander 2, c'est la profondeur du scénario. Les inter-écrans sont

beaucoup plus nombreux et interviennent parfois en plein milieu d'un combat ou lors d'un atterrissage mais combat spatial oblige, l'action ne manque pas. Oh non, on peut pas dire que ça manque d'action. Là-dessus, je me tais et vous laisse admirer le résultat.

**COMMANDANT  
CYRILLE "MOULINEX" BARON.**



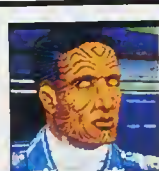
Le Colonel Rolgho "Hobbes", o rejoint l'équipage du Concordia. Voler avec un tel portenoire n'est pos de votre goût, d'outont que certains événements vous loissent penser qu'il s'agit d'un agent double. Il faudra réussir à le prouver.



Dix ans plus tard, lo belle Angel vous appelle toujours "Mon ami". Elle essaie por tous les moyens de vous foire transférer à bord du Concordio, le vaisseau dont elle à le commandement. Une idylle en cours?



Moriko s'est fait couper les cheveux. Depuis que son fiancée a été déporté sur Gorah-khar, elle est encore plus mélancolique. Elle oussi vous est restée fidèle.



Domsday est de votre côté mais ovrir un tel pessimiste pour équiper n'est pos toujours facile. En mission, il vous abreuve de messages ro-dios défoitistes (an ne s'en sortiro pos; cette fois-ci je suis mort, etc.).



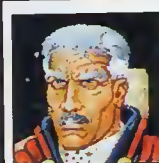
Stingroy est un jeune pilote persuadé que vous n'êtes qu'un lâche. Il foudra bien plus qu'un souvetoge dans l'espace pour le foire changer d'ovis.



Downtown est un allié sûr mais son style de pilotage est assez curieux.



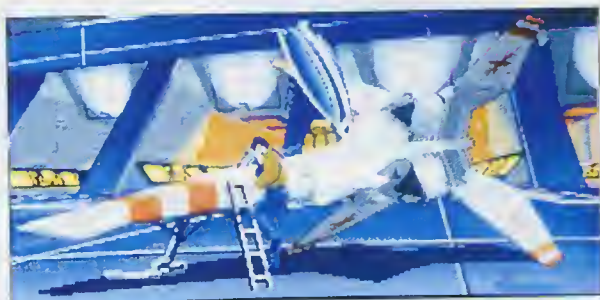
Palodin est une vieille cannoissance. Il est maintenant borbu et agent de renseignement. Il sahoite que vous l'accompagnez dans ses missions. Peut-être accepterez-vous lorsque vous serez lavé de tout soupçon.



L'amiral Tolwin commande lo flotte alliée. Hélos, ce n'est pos le vôtre, d'allié. Ne comptez pos sur lui pour prendre du golon.



C'est ici que vous pourrez souver 8 porties, rejoindre le vide sidérol de MS-DOS, suivre l'action grâce à une icône Storyline, qui opres chaque mission vous propose une scène animée, dans le même état d'esprit que le bor du Tiger's Clow.



Grâce o un faisceau trocteur équipé ses 3 taurelles de tir, le Broadsword vous permettra de récupérer un coéquipier éjecté ou quelque objet de voleur; une copsule recelont des documents secrets de la plus houte importance, par exemple. C'est oussi pratique pour allumer un odversoire.





Ça vous rappelle quelque chose? Eh oui, le Ropier (ici sortant du Concordio) est toujours en service.

testé sur **PC** par Moulinex

Oui, je sais que la note va faire hurler. Il se trouve que Wing Commander 2 est ce qui se fait de mieux en ce moment, et si ce qui se fait de mieux en ce moment ne peut pas être noté au maximum – soit cent – à quoi cela sert-il de noter en pourcentage? Le premier qui me les brise avec des questions de philo au petit pied du genre "La perfection est-elle un but inaccessible (expliquez en une page par la méthode syllogique), se prend un coup de canon à particules. Et un missile.

Sans conteste, le plus impressionnant est la bande-son: la séquence d'introduction permet d'entendre les voix digitalisées des protagonistes (Soundblaster seulement) et laisse augurer de ce qu'Origin fera dès l'avènement (imminent) du CD-ROM. La surprise passée, on remarque également la bande-orchestre (toutes cartes sonores), excellente, très variée et qui de plus colle parfaitement à l'action. En ce qui concerne l'image, là aussi on ne peut qu'applaudir. Le graphisme VGA 256 couleurs est splendide et la mise en page, le découpage si vous préférez, digne d'un film à grand spectacle. On appréciera aussi dans ce second volet une plus grande maîtrise du zoom VGA. Cela se traduit surtout par une accélération des animations et empêche autant que possible l'apparition d'objets en gros plan ressemblant à un tableau de Mondrian (si vous ne comprenez pas, remplacez "tableau de Mondrian" par "blocs de Lego, ça mon vieux c'est super que même que mon père m'a fait un moulin avec, une fois"). Nouveau aussi, le nombre incroyable de scènes animées intermédiaires, permettant de suivre l'action au mieux.

Les commandes, clavier, joystick ou souris, sont toujours aussi ergonomiques. Ma préférence va à cette dernière, de loin l'outil le plus pratique pour piloter puisque non seulement les deux boutons sont gérés, mais aussi le double-clic et le clic en se déplaçant. Enfin, les combats bénéficient d'une nouveauté de taille: l'intelligence. En effet, Wing Bidule 2 analyse vos déplacements et votre façon de vous débrouiller en vol. Il en résulte que les vaisseaux Kiltrhiens vous allument avec style. La contrepartie, c'est que lorsque vous vous mettez à changer radicalement de technique de pilotage, c'est vous qui les allumez; mon truc préféré: "freiner" sec pour que deux vaisseaux Kiltrhiens se rentrent dedans!

Cela étant, une mise au point s'impose: pour profiter à plein de WC2, il est nécessaire que le PC tourne sous DOS 5.0 de Microsoft. Le logiciel réclame en effet 570 Ko minimum pour démarrer et encore: pour bénéficier de toutes les musiques, il faudra rajouter à cela 10 Ko et disposer de mémoire étendue. Dans le cas inverse, le logiciel gère au mieux bruitages et musiques. Pour les voix, compter 20 Ko de plus et afin que les accès disque ne ralentissent pas tout, tablez aussi sur un Smartdrive des familles ou au pire, un Fastopen de derrière les fagots. Bref, sans DOS 5.0, vous devrez piloter sans souris (mouse.com) et en QWERTY (Keybfr) mais pour finir sur une note positive, sachez que le jeu reste quand même extraordinaire malgré ça. Comme il faudra bien que vous passiez un jour au DOS 5.0, autant avoir une raison aussi bonne que Wing Commander 2 pour le faire.

**GRAPHISME VGA 19 SON SOUNDBLASTER 19**

**ANIMATION 20 MANIABILITE 20**

Taille : 15 Mo. Disponible sur PC. Manuel VF : -

**100%**

testis



# Formula One Grand Prix



## Le plus grand défi dans l'histoire de la course automobile

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la fumée, des ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de 'Revs' et 'Stunt Car Racer', ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelaide aux splendides calanques de Monaco et le choix de 26 voitures commandées indépendamment. Etudiez le circuit lors de l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des performances record, puis démarrez en trombe en semant vos adversaires. Coriace, stimulante, excitante, telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Commandes de l'habitacle authentiques avec radio et rétroviseurs réglables.
- Pneus et freins réalistes ; à vous de juger quand il convient de s'arrêter au garage.
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétition de vos plus grands triomphes et de vos pires déboires.
- Conditions météo imprévisibles ; la course peut commencer par temps sec, mais un nuage soudain peut éclater et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite.
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance) font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes.
- Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !



*Formula One Grand Prix arrivera prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.*

**MICRO PROSE**™  
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.



**Serrez votre couche culotte,  
accrochez bien votre tétine car  
Baby Jo, le bébé perdu de  
Loricel, va vous en faire voir  
de toutes les couleurs!**

# BABY JO

**D**écidément papa et maman sont des personnes charmantes. Quelle délicieuse idée de partir à la campagne un dimanche, loin des tracas et de la pollution qui infeste toutes ces gigantesques cités modernes... Evidemment tout irait beaucoup mieux si l'une de ces délicieuses personnes avait songé, ne serait-ce qu'une micro-seconde, à ramener l'adorable bambin qu'est Baby Jo. Bon c'est vrai, tout le monde ne peut pas avoir le Q.I. d'Einstein.

La question qui demeure alors en suspens est: faut-il avoir le Q.I. si développé pour ne pas oublier son gamin sur la route? Admettez que ça expliquerait bien des choses. Passons et revenons plutôt à notre Baby Jo préféré.

Baby Jo étant un gamin bourré de ressources, il décide comme un grand de partir retrouver sa maman. Sur le chemin du retour notre tendre nourrisson pourra ramasser des objets qui feront sa plus grande joie: gâteaux, fruits, glaces, sucettes... Mais attention, on est un vrai bébé ou on ne l'est pas. On ne peut échapper aux petites tracasseries naturelles qui succèdent tout bon repas, si vous voyez ce que je veux dire? De ce fait il faudra songer à changer de couche-culotte de temps en temps pour ne pas trop se ralentir, l'excès de poids étant aussi désagréable que gênant. Encore heureux que Baby Jo soit capable de se changer seul! On rêve d'enfants pareils! Les bonbons c'est bon mais ça ne suffit pas pour se nourrir. Pour ne pas mourir de faim il faudra mettre la main sur des biberons que le mioche



*Il faut toujours écouter sa maman. Quand elle dit que le feu ça brûle, ça n'est pas pour rien. Alors à l'avenir on ouvre ses petites oreilles!!*

engloutira sous vos yeux. La pause biberon se terminant sur un mignon petit rot de bébé.

Si je m'arrêtais là vous pourriez croire que ce n'est qu'une histoire de nourriture ce qui serait une grave erreur! En effet il existe plein d'autres objets, jugez plutôt: des cadeaux explosifs qui vous balancent des fers à repasser en pleine tronche (tordant!), des couches magiques de sept-lignes, des capes de protection ou encore des ballons gonflés à l'hélium qui vous emmèneront vers les cieux. Bref, vous m'avez compris ce n'est pas la diversité qui fait défaut.

Pardon? Vous dites? tout cela vous semble bien niais et la baston dans tout ça? Mine de rien, il faut bien se le dire, Baby Jo à une âme de tueur psychopathe! Ca vous étonne, hein, avouez! Armé de hochets de lancer, ramassés ça et là sur la route, il se débarassera de ses nombreux ennemis: vers, araignées, guêpes, chiens... Bien sûr il faudra s'acharner sur certains d'entre eux, c'est classique, la vermine est coriace. Il a y aussi des tondeuses à gazon et des voitures dont les grands yeux doux cachent en fait des monstres de cruauté. Vous imaginerez sans peine

*Tu l'as vu man hochet? Et paf! Pon dans l'oeil! Baby Jo ne plaisante pas. Il est prêt à tout pour retrouver sa douce maman, celle-là même qui, j'en suis intimement persuadé, l'a lâchement abandonné. A quand la Vengeance de Baby Jo?*



*Il o le physique d'un certain Dufy Duck mais ce n'est pas lui! C'est Jock The Duck. En fait c'est le seul gentil de la partie, le seul qui, par ses conseils avisés, se donnera la peine de vous filer un coup de main. Ça mérite bien une photo, non?*

**Les**



# IN GOING HOME



Pensez qu'il faut être à l'affût de la moindre salle secrète! Et dans les salles songez à fouiller les plafonds par exemple, on ne sait jamais ce qui peut tomber du ciel. Parfois se sont des marteaux, des scies, des éclairs...



Notre brave Baby Jo ne respire-t-il pas l'intelligence, une fois suspendu à son ballon gonflé à l'hélium? En voilà un saurire qu'il est beau!

le cauchemard que vit ce délicat poupon. Heureusement que Jock the Duck, dit le canard pour les anglophobes, sort parfois pour glisser à l'oreille du gosse des renseignements utiles pour sa survie. Enfin, si vous ne voulez pas que Baby Jo survive, vous pouvez toujours faire la sourde oreille, moi je disais ça pour vous aider.

Une fois les mares de lave esquivees, les rondins de bois évités et les feux de camps sautés, notre sacré gamin aura tout le loisir d'explorer mille et un endroits. Il ne faut rien négliger car le pays regorge de salles secrètes et les salles secrètes regorgent de secrets. Une fouille méticuleuse sera nécessaire pour ne pas passer à côté d'objets qui faciliteront la progression de bébé. Vous n'avez pas fini de chercher! D'autant plus que les chemins,

même s'ils mènent tous à la maison, sont multiples!

Au fait, si jamais vous croisez les parents de Baby Jo pensez à me les envoyer, j'ai deux mots à leur dire. Entre nous je suis sûr qu'ils ont voulu l'abandonner. Le temps de les rencontrer pour me faire un petit beat them up et puis je retourne m'amuser avec Baby Jo.



Si vous ne faites pas attention il risque d'y avoir du bébé écrasé sur la route ce qui ferait extrêmement négligé.



testé sur **AMIGA** par the Shadowrunner

Voilà un vrai bébé, il pleure, il rit, il veut son biberon... C'est bien fait et surtout c'est amusant! On plongerait bien Baby Jo quinze fois dans la lave rien que pour l'entendre hurler et le voir décoller!

Comment ça je suis un vrai sadique? L'animation qui est correcte permet une parfaite jouabilité, ce qui ne veut pas dire que le jeu soit facile, loin de là! La musique qui accompagne chaque niveau est gaie, un

peu comme BaBy Jo lorsqu'il vient d'ingurgiter son biberon, et colle parfaitement au jeu. Malgré le faible nombre de niveaux, quatre au total, on ne cesse de faire de nouvelles découvertes tant ces quatre étapes sont riches et originales. Bien sûr cela entraîne cependant une certaine monotonie dans les décors. Qu'importe car Baby Jo in Going Home est un must dont on n'a pas fini de se délecter.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**16**  
**15**

**SON**  
**MANIABILITÉ**  
**17**  
**16**  
Disponible sur Amiga.

**91%**



# ELFE



Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques. En progressant dans la vellée mystique des Gnômes, vous décuplerez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants, et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendraient très vite de redoutables ennemis. D'innombrables créatures vicieuses viendront vous défier. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettront de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: Ils vous révéleront des indices essentiels pour votre quête. **MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTÔME PEUT APPARAÎTRE, ET VENIR VOUS HANTER!**

AN  
ATA







**LES WILD WHEELS** arrivent et vous n'êtes pas prêt de les oublier. A bord de votre bolide rugissant, vous êtes le héros d'un sport violent et sans pitié: **LE CARBALL**. La sphère métallique brûle sous vos jantes. De dragsters en dragsters, elle circule à une vitesse démentielle. Votre seul objectif: la catapulter dans le but adverse. Maintenant, si vous en avez le courage, entrez dans l'ARENE des champions. **ATTACHEZ BIEN VOS CEINTURES, ÇA DÉCOIFFE.**

**MA  
RST**

**eon**



**Grosse baston  
à dos de machine à  
voyager dans le temps  
pour Electronic Arts.**



Voilà les prisonniers que vous devez libérer dans le premier niveau. Quand vous vous approchez, ils crient "heeeelp", ça motive, on a envie de prendre des risques pour eux. Le nombre de prisonniers restant à délivrer est indiqué dans une petite fenêtre à l'écran, ou dessus du score.

# ZONE WARRIOR

**L'**horrible empereur de la planète du peuple Geek vient de trouver une nouvelle idée pour détruire toute la population de la planète Terre. Cela fait déjà de nombreuses années qu'il cherche, ses attaques contre notre belle planète furent nombreuses et parfois sanglantes, mais cette fois il a trouvé une méthode qui lui assurera une disparition totale de tous les êtres humains. A l'aide d'une machine à voyager dans le temps, l'empereur des Geeks a envoyé de nombreux hommes de troupe en plusieurs époques. La mission de ces hommes consiste en une seule et unique chose: stopper l'évolution de la race humaine, pour qu'elle disparaisse. Pour cela, dans chaque époque, les hommes de l'em-

pereur malfaisant détiennent prisonniers les plus importants personnages de l'époque, ceux qui auraient pu, par leur ingéniosité, ou par la chance, faire progresser l'évolution humaine.

Le seul moyen de lutter contre une arme est d'utiliser la même. Le conseil général de la planète a donc décidé d'envoyer un zone warrior dans chaque époque attaquée par les Geeks. Un héros musclé et armé devra donc parcourir les mêmes lieux que les Geeks, retrouver et délivrer les prisonniers qu'ils ont fait, et tuer le plus d'envahisseurs possible. Dans chaque région, un chef Geeks se trouve caché, il faut trouver une clé qui mène à lui. Il y a aussi une cache d'armes, gardée par une clé aussi, ainsi qu'un prisonnier principal, lui aussi derrière une clé. Votre mission est donc divisée en plusieurs phases: délivrer les prisonniers, trouver les clés, délivrer le chef des prisonniers, trouver la cache d'armes et tuer le chef Geeks. Vous serez alors

transporté dans une autre région, dans une autre époque.

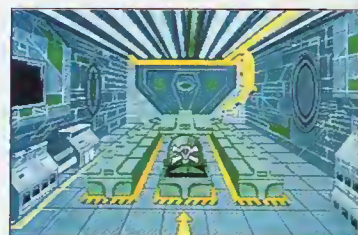
Pour vous repérer, il existe une carte de chaque monde, mais elle est divisée en quatre parties, et là aussi, vous devez retrouver les morceaux pour en bénéficier, pour pouvoir suivre votre chemin et connaître les emplacements des clés, des prisonniers et des caches secrètes.



Vaici une des trois clés à récupérer pendant que l'on délivre les prisonniers. Admirez le tir du personnage, très multiple, qui permet d'arroser le terrain à fond. Au cours du jeu, le joueur peut ramasser des options d'armes et améliorer son tir.



Vaici la corte du premier niveau, accessible à tout moment par une simple touche. Les chemins sont indiqués en rouge, mais attention, là, le joueur a récupéré les 4 morceaux de la corte, et tous les chemins sont indiqués, au départ, il n'y a rien. En appuyant sur certaines touches, le joueur peut même obtenir des indications sur la position des clés, des prisonniers et des trois planques finales.



La cache d'armes, accessible une fois que vous avez libéré tous les prisonniers, et que vous obtenez les trois clés, dont celle qui ouvre la porte de cette planque. Devant vous, trois containers, ouvrez-en un, en hasard: vous pouvez tomber sur une vie en plus, une vie en moins, ou une bombe pour votre ornement.

testé sur **AMIGA** par Seb

La musique d'intro, celle qui accompagne le jeu, ainsi que les bruitages et les digits sonores sont vraiment superbes. Rien que pour ça le jeu mérite d'être chargé, volume à fond.

Par contre, pour le reste, c'est très moyen. Les graphismes ne sont pas jolis, les couleurs trop sombres et peu visibles, et la fenêtre de jeu est toute petite. Les animations des sprites sont simplistes, bien que réalisées de manière honorable. Zone Warrior est un

jeu d'arcade et d'exploration, il faut se promener dans des labyrinthes, surveiller une carte du coin de l'œil, et poursuivre des routes pour atteindre ses ennemis. En fait, le jeu ne manque pas d'intérêt, on a bien envie d'aller plus loin, pour voir la suite, mais dans un tableau, on ne rencontre que deux types d'ennemis, très simples à détruire, et deux sortes de décors qui interagissent avec le joueur. Cela fait peu, et tout devient très vite très répétitif.

**GRAPHISME 14**  
**ANIMATION 13**

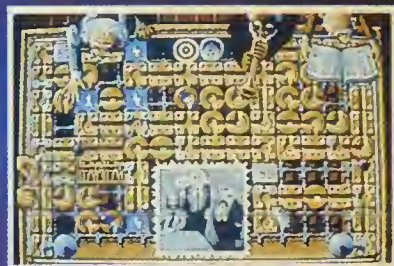
**SON 18**  
**MANIABILITE 15**

Disponible sur AMIGA.

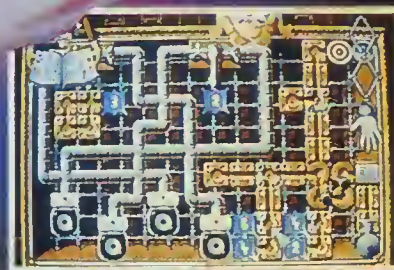
**70%**



PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES  
ARI ST, STE Couleur et Monochrome  
GA  
CINTOSH Monochrome MAC Classic, SE, PLUS



**36.15**  
**SILMARILS**  
OUVERTURE  
OCTOBRE  
1991



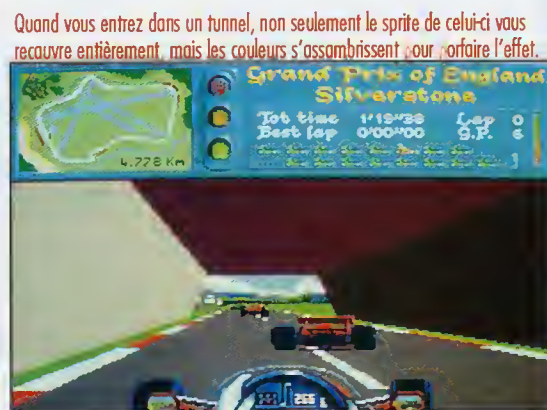
 Silmarils

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40





Admirez les énormes objets 3D, en plus de votre voiture, et des concurrents. Et ça va à toute vitesse, et ça ne ralentit pas, et c'est fabuleux.



Quand vous entrez dans un tunnel, non seulement le sprite de celui-ci vous recouvre entièrement, mais les couleurs s'assombrissent pour parfaire l'effet.

# VROOM

Une voiture de course qui va vite,  
ça fait "vroom". Lankhor le sait mieux que tout le monde.



Quand les voitures de vos adversaires s'en vont ou loin, elles ne disparaissent pas d'un coup, en plein milieu de la route, non, les sprites sont réduits jusqu'au minimum, jusqu'à un pixel si il faut. Résultat: un réalisme sans pareil.

moindre impulsion de la souris ou du joystick.

Il y a 6 des plus grands circuits du monde répertoriés dans Vroom. La topographie de ces circuits est fidèle à la réalité, hormis les montées et les descentes, ainsi que les dispositions des panneaux et autres éléments de décor. Ceux-ci ont été rajoutés au gré des programmeurs, pour améliorer l'intérêt du jeu, voire la difficulté.

Vous pouvez courir sur ces circuits indépendamment en mode entraînement, ou en mode arcade, ce mode étant une version plus facile du mode normal, et se jouant au joystick, alors que le jeu se déroule à la souris.

En mode compétition, vous participez au championnat du monde, ainsi que les 15 autres pilotes aux noms familiers des amateurs de formule 1. Un tableau, avant chaque départ, indique le classement général, ainsi que les points remportés par

**U**n soft de course de voitures qui arrive à joystick, ça fait toujours du bruit, les fans de ce genre de jeux sont nombreux dans nos rangs. Quand en plus c'est

Vroom qui débarque pour être testé, l'agitation n'est que plus importante. Faut dire que ce soft, on nous l'annonce depuis longtemps, depuis très longtemps, cela fait des mois qu'on nous promet la version finale. Ça y est, elle est là, et le résultat est tellement extraordinaire qu'on pardonne tout, les retards, les faux espoirs, tout est effacé.

La représentation graphique de Vroom est assez particulière, c'est un

mélange de sprites, avec effets de zooms, et d'objets en 3D surfaces pleines. Le tout donne un effet de réalisme saisissant, d'autant plus impressionnant que le soft est très rapide, tout bouge avec une parfaite fluidité, le véhicule réagit à la



Les montées et les descentes donnent des effets de profondeur extraordinaires. Admirez les poteaux, tout au fond, ceux-ci, comme tous les sprites, peuvent être réduits au minimum si ils sont très lointains. La routine de gestion graphique de Vroom a dû être longue à programmer, mais le résultat est vraiment parfait.

tests



chacun dans chaque course. Ensuite, vous voilà aux essais, où vous devrez faire un tour de circuit le plus rapidement possible, pour obtenir la meilleure place sur la grille de départ. Puis c'est la course elle-même.

Les graphismes sont très nombreux: poteaux, ponts, tunnels, rochers, arbres, buissons, et bien sûr les autres voitures. Quel que soit le nombre de sprites, le jeu ne ralentit pas du tout, c'est fabuleux, surtout quand on passe sous un pont qui prend tout à coup l'écran entier, et que vous avez 10 voitures devant vous. Une vraie performance de programmation.

Les sons des voitures sont assez réalistes, et au moins aussi énervants que sur un vrai circuit. Mais là encore, les programmeurs ont réalisé une performance. Quand vous vous approchez d'une voiture, ou de plusieurs, qui est encore au loin, vous entendez son bruit de moteur ajouté au vôtre, avec l'intensité équivalente de la distance qui vous sépare du véhicule. L'effet est saisissant.

Divers indicateurs sont présents pendant la course: votre position, la position de l'accélérateur, les vitesses, l'état du réservoir d'essence, l'état de vos pneus, l'état de votre moteur, votre temps actuel, votre meilleur temps. Rien n'a été oublié.

Dernière option, et pas des moindres, il est possible de jouer à deux en connectant deux bécane ensemble. Imaginez alors les courses que vous pouvez faire, sachant que l'action ne ralentit pas.

Vroom est très certainement le meilleur jeu de course de formule 1 sur ordinateur. Il est tout simplement interdit de ne pas se le procurer.



Circuit du Castellet, France.



Circuit Zeltweg, Autriche.

Circuit Watkins Glen, U.S.A.



Circuit du Mont Fuji, Japon.



Circuit d'Anderstorp, Suède.



Circuit Silverstone, U.K.

testé sur **ST** par Seb

Vroom est tout bonnement fabuleux, extraordinaire. Quand on le voit pour la première fois, on se demande si c'est vraiment un ST qui pilote tout ça, ou si la bécane a été trafiquée tant le jeu est parfait techniquement. On ne se lasse pas d'admirer les effets de vitesse, de faire des queues de poisson à ses adversaires, de les doubler sous les ponts, dans les tunnels. Au bout de quelques minutes de jeu, on croit vraiment être sur un circuit de formule 1, et on se surprend à trembler pour sa vie.

Comme je suis un très méchant garçon, j'ai quand

même trouvé des défauts à Vroom. Bien sûr, ce n'est rien de grave, c'est un détail, mais c'est juste pour la forme: d'une part l'écran de résumé des scores est d'une laideur sidérante, il n'y a que du texte; d'autre part les explosions quand vous foncez contre des obstacles sont assez ridicules. Mais le reste est tellement fabuleux que ça n'a aucune importance.

Vroom devient le jeu qu'il faut posséder quand on a un ST. Vroom est la référence technique sur cette même bécane à partir de maintenant. Il faut vraiment détester les courses de voitures pour ne pas se le procurer.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**17**  
**19**

**SON**

**MANIABILITE**

**16**

Disponible sur ST.

**98%**





Une course  
de voiture comme Lotus  
II, on n'y croit pas.  
Merci Gremlin.

# LOTUS II



Lorsqu'il y a du brouillard, les objets sont de plus en plus flous comme on l'aperçoit ici avec les panneaux.

**L**otus Turbo Esprit est détrôné par Lotus II. Que dire d'autre à la vue de cette course hyper rapide. Attention au départ: Mark, Set, Go! Les véhicules se propulsent en avant. Ayant choisi de changer mes vitesses à la main, je perds quelques secondes. Ou'importe, j'en profite pour voir les concurrents roulant devant moi. Allez, assez admiré, fonçons. Bientôt,

la route défile à une allure folle et il faut zigzaguer entre les voitures. Pour le moment, la course se déroule dans une forêt mais en réalité, Lotus II dispose de plusieurs types de circuits. Au programme, conduite sur neige, sous la pluie pendant un orage, dans les marais (forcément, avec ce qui tombe), course dans le désert, conduite nocturne et traversée d'une ville. Cette dernière option, très amu-

sante, permet entre autres de rouler à contresens.

Les véhicules qui viennent à votre rencontre klaxonnent; gare à la casse si vous les percuetez.

Dans Lotus II, la voiture n'explose jamais mais chaque fois que vous rentrez dans quelque obstacle, vous perdez du temps.

Bref, voilà une course extraordinairement prenante.



Comme dans un véritable rallye, c'est en contre la montre qu'il faut se battre durant chaque étape. Pendant le parcours, différents checkpoints sanctionnent le joueur. Lorsqu'on le passe avant que le compteur de gauche ne soit à zéro, les précieuses secondes restantes vont s'ajouter au temps disponible pour l'étape suivante. En revanche, si vous ne passez pas le checkpoint à temps, la course sera finie.

Les tests





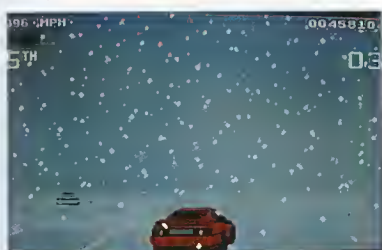
Pour gagner du temps, vous pouvez rouler sur l'autre voie mais attention, il s'agit en réalité d'une route à contresens. Les voitures arrivent à toute allure en klaxonnant.



Même lorsque des objets aussi gros que ce semi-remorque traversent l'écran, le logiciel ne ralentit pas un seul instant. Qu'il pleuve ou neige à gros flocons, c'est pareil.



Outre les virages, Latus II gère également les montées et les descentes. Attention aux virages brutaux après une côte.



Lorsque le sol est couvert de neige, le véhicule dérape comme une savanette sur un évier. En prime, la visibilité baisse.

C'est ici que l'on configure le nombre de joueurs: un joueur plein écran, deux joueurs sur un écran, deux joueurs sur deux machines reliées par modem ou null modem plein écran et, ô merveille des merveilles, enfin, encore plus merveilleux que le reste qui vaut déjà le détour (bien que dans un rallye les détours ne soient pas conseillés), quatre joueurs demi écran sur deux machines reliées entre elles.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Le graphisme en 16 couleurs est très réussi et très clair. Lorsqu'on double à pleine vitesse, il est important de bien repérer chaque élément de décor d'un simple coup d'œil. Point extrêmement important, la vitesse d'animation est excellente: non seulement c'est rapide mais en plus, c'est rapide en permanence. Que l'on double 3 voitures ou que l'on fonce en rase campagne, le logiciel ne ralentit pas. Et en jeu à deux sur le même écran, c'est à peine si un petit (tout petit) manque de fluidité se fait sentir. Comment ça, "jeu à deux"? Ben oui, on peut jouer

à une ou deux machines et à un ou quatre joueurs. Mis à part que ce logiciel est génial, que dire de plus?

- Ben, dis que la bande son musicale est pénible, dans le genre je tape 7 notes et je boucle.

- Ouais, mais en revanche, les bruitages du moteur sont très entraînants et parfois amusants (avertisseurs, tonnerre, bris de glace).

- Bon ben alors si t'as tout dit, on peut refaire une partie, alors?

- Ça roule!

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**16**  
**18**

**SON**  
**MANIABILITE**  
**16**  
Disponible sur AMIGA.

**95%**





**Le petit dernier  
des chantiers Mikoyan  
dispose déjà de  
son simulateur. Domark  
fait dans le rapide.**

C'est ici que l'on prend  
connaissance de la mission à effectuer mais  
aussi que l'on choisit le  
mode Link permettant de relier deux  
machines entre elles.



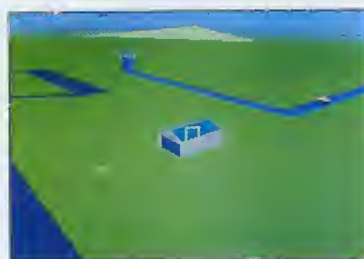
## MIG 29M SUPER FULCRUM

**M**ême lorsqu'on n'est pas spécialement réjoui de voir des scientifiques vivre sur le dos de leurs futures victimes, il faut bien avouer que ce Super Fulcrum est une très belle bête. En effet, le viseur de cette appareil lui permet de couvrir un champ beaucoup plus important que les collimateurs habituels. En gros, toute cible dans un rayon de 180° est prise en compte.

Une autre particularité, liée au profilage et à la résistance des structures, comme dirait François Chevalet, lui permet de "déraper" lors d'un virage. Pendant un très court instant, l'appareil est capable de se cabrer tout en continuant à avancer dans la même direction. En clair, vous avez un ennemi aux fesses à 6 heures. Pour le semer, vous amorcez un virage, à gauche par exemple, afin de vous retrouver derrière lui. Naturellement, le pilote qui n'est pas un crétin en fait

autant et essaye de vous coller au train. Vous voilà donc à 9 heures, le nez pointant vers six heures (demi boucle) tandis que lui, maintenant à 3 heures, pointe vers midi. A ce moment, vous vous cabrez brusquement. Votre nez regarde donc vers 3 heures et paf!, vous tirez. Comme on ne peut lutter contre les lois de la trigonométrie, si l'adversaire s'en sort, c'est qu'il s'agit d'un génie du pilotage. Du coup, afin que vous ne passiez pas votre temps à faire du tir au pigeon, ce logiciel bénéficie d'une "intelligence" artificielle analysant vos combats, et ce afin de vous proposer des adversaires dignes de ce nom. Les amateurs de simulation un peu plus poussées seront également heureux d'apprendre qu'il est possible de jouer en mode "réel", c'est-à-dire avec un appareil sensible aux turbulences et qui ne vole pas bêtement en ligne droite lorsqu'on lâche le manche.

Pour le reste, ce simulateur est semblable aux autres: vues de côtés, vues extérieures, radar, missiles (dont les "Archer" guidés à l'infrarouge), bombes et mitrailleuse.



Le tableau de bord, différent de celui de Mig 29 "Pas Super" Fulcrum, est cependant loin de ressembler à celui de l'avion.

testé sur **PC** par Moulinex

Comme c'est le cas de plus en plus, le ciel est dégradé en mode VGA mais citons à l'ordre des nouveautés une meilleure gestion des reliefs, maintenant formés de plusieurs facettes et non plus d'une seule py-

ramide. Le son, assez curieux, se divise en deux parties: une musique Adlib et compagnie, superbe, lors des écrans et des bruitages PC pourris (pshhh). Les animations, un peu trop saccadées, sont cependant rapides.

**GRAPHISME VGA 15**  
**ANIMATION 16**  
**TAILLE -**

**SON ADLIB 16**  
**DIFFICULTE 16**

**90%**

Disponible sur PC. Notice VF : -

tests



**Médiéval,  
ce wargame de Merit  
Software ?  
Pas dans sa conception  
en tout cas.**

# MEDIEVAL WARRIORS

Il existe plusieurs niveaux de difficulté  
et l'on peut jouer contre un adversaire humain.



Pour se déplacer, il suffit de sélectionner le personnage. Lorsque celui-ci est entouré d'un cadre jaune, on clique à l'endroit ou l'on souhaite qu'il se rende. Il s'agit d'un vœu pieu car dans bien des cas, l'ordinateur refusera de le déplacer, notamment si un orbre ou un autre personnage se trouve sur sa trajectoire.

**A**llez, c'est la dernière fois que je fais remarquer qu'un wargame est beau, puisque la chose, si elle ne va pas encore de soi, est de plus en plus courante. Je vous rassure, j'en fustigerai d'autant plus ceux qui continuent à être moches. Cela étant, ne crions pas victoire trop tôt. La chose passe au moyen-âge ou des hordes de malfrats se livrent à la guérilla forestière. Plusieurs scénarii sont proposés; ça va de la bagarre dont l'enjeu est un simple pont à l'attaque du château en passant par la razzia dans un village. A chaque fois, deux camps sont opposés: les rouges contre les bleus. En général, les deux parties en présence disposent sensiblement du même nombre de combattants et les



armes sont les mêmes: arc long, cou-telas, hache de jet et épée, pour les combats rapprochés. Indéniablement, le logiciel offre tout son intérêt lorsqu'on joue contre un adversaire

humain. Dans le cas contraire, la lenteur de réaction de la machine risque de lasser très rapidement le joueur. Dommage, car c'est beau. Flûte! j'avais dis que je n'en ferais plus la remarque.



Pour se battre, on sélectionne le personnage, son arme ainsi que la direction du coup. En tirant à l'arc, on pourra toucher sa cible même si d'autres personnages (alliés) se trouvent sur la trajectoire. Bon plan, on peut se déplacer et/ou tirer dans n'importe quel ordre.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Graphiquement, ce logiciel est une réussite. Les couleurs sont vives et bien choisies. Le son est assez réaliste: suivant le type de terrain, les personnages ne font pas le même bruit en se déplaçant. Hélas, le niveau sonore n'est pas tout à fait suffisant et il faut mettre son moniteur à fond pour entendre. La gestion des commandes, entièrement à la souris est sans commentaire. C'est une gestion à la souris, quoi, avec menus déroulants. La caracté-

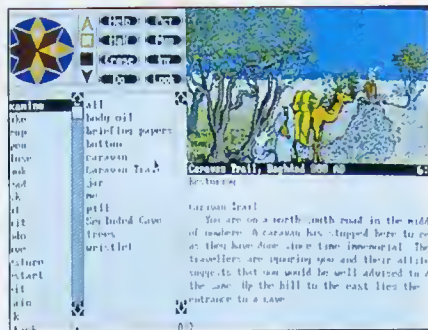
ristique la plus intéressante de ce logiciel est la possibilité de jouer contre une autre machine, reliée par câble ou mieux encore, par modem. Dans ce cas, il est même possible d'envoyer une ligne de texte à l'adversaire. Hélas, au prix de la connexion, la partie coûtera très cher car le logiciel est d'une lenteur assez déconcertante. Entre chaque déplacement, la machine s'arrête pour "réfléchir". Dommage, car le logiciel est agréable sans cela.

**GRAPHISME 15 SON 15**  
**ANIMATION 15 DIFFICULTE 16**  
**Disponible sur PC, AMIGA, MAC. Notice VF : OUI**





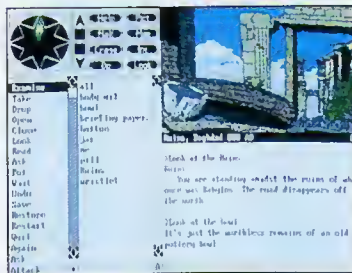
Outre les verbes, les fenêtres de texte affichent les noms des objets présents dans un lieu. Vous avez sans doute remarqué aussi un bouton "Help". Ça, ça ne vous donnera que la liste des commandes et raccourcis clavier. C'est déjà pas mal.



Toujours aussi impeccable, la présentation configurable permet d'afficher graphisme et inventaire mais aussi de jouer simplement en mode texte.

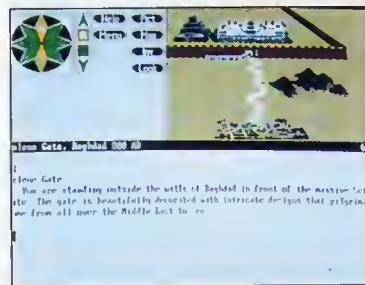
« Avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventures » était la phrase qui commençait le test de "Sorcerer Get all the Girls" du même éditeur, testé le mois dernier. Le jeu, testé, pas l'éditeur. "Avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventure" est aussi la phrase qui commence ce test, parce qu'avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventure, j'ai un ou deux trucs à vous raconter : avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventure, il me faut vous prévenir que le scénariste est bien connu de nos services puisqu'il s'agit de Bob Bates, à qui l'on doit notamment "Quest for Excalibur" et Sherlock. Je vous raconte ça parce que la trame du scénario est d'une banalité frisant l'arrogance: un type s'est emparé d'une machine à voyager dans le temps. Vous devez le retrouver avant qu'il ne fasse trop de dégâts en modifiant le passé. Comme le disait Shakespeare, "la roue du temps est sortie de son omière". C'est un tout bête paradoxe temporel, quoi, un effet Morfai. Avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventure, il fallait que je vous mette en garde contre ce type de répétition,

ennemis tels que Jules César, Attila, Aroun El Rachid (une huile), et nabot, euh, Napo. Bon plan, vous pourrez même faire un tour dans le futur, un futur glauque à souhait. A vous de conjuguer vos efforts pour que passé, présent et futur ne le puissent être à l'imparfait.



Il est possible de cliquer sur l'image lorsqu'on souhaite examiner un objet ou s'en emparer.

énervante au possible. Cela étant, il faut avouer que Bob s'est bien sorti de l'exercice de style et que l'histoire est bien menée: vous allez écumer le continuum de Stonehenge à nos jours en passant par Rome (avant et après Jéjé), Le Caire à l'époque de Cléopâtre et l'empire Aztèque sous le règne de Montezuma (c'est-à-dire lors de la conquête espagnole). En cours de partie, vous rencontrerez de nombreux



Quatre-vingt lieux disséminés sur trois millénaires vous feront voir du pays. Heureusement, une option carte automatique permet de se rendre à un endroit déjà visité par un simple clic. On peut aussi utiliser la rose des vents dont les directions exploitables sont en surbrillance.



Les

testé sur **PC** par Moulinex

Les dessins, encore plus beaux que ceux de Sorcerer, sont de plus réalisés dans le style collant à l'époque. Ainsi, votre voyage en Chine vous donnera l'impression de feuilleter un livre d'estampes. En ce qui concerne le son, tout est ok, puisque les drivers correspondant aux différentes cartes sont implémentés. Ça, c'est pour la musique mais en prime, les bruitages sont des digits Realsound ne nécessitant aucune carte. Les commandes, toujours aussi pratiques, se font

à la souris et au clavier. L'analyseur de syntaxe, très souple mais puissant, autorise l'emploi de phrases composées extrêmement complexes. Bravo aussi pour la protection qui consiste en une fiche technique livrée avec le logiciel permettant de réparer la machine à voyager dans le temps.

Entièrement en anglais, ce logiciel est plus accessible que Sorcerer mais également moins drôle. Qu'importe, c'est passionnant.

**GRAPHISME VGA 17**  
**ANIMATION**

**SON ADLIB**  
**DIFFICULTE**

**17**  
**18**

**91%**

Taille : 3,5 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : non



présent à Micro & Co

# TIP OFF

Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP OFF".

## LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- \* un scrolling multi directionnel
- \* 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendamment les niveaux de chaque équipe
- \* une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.
- \* la possibilité de vous entraîner pour améliorer l'équipe et les tactiques.
- \* la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.
- \* des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).
- \* des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).
- \* deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.
- \* la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

# ANCO

Software Ltd



distribué par UBI SOFT  
8-10, rue de Valmy  
93100 MONTREUIL

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -  
IBM PC & COMPATIBLES



Amiga Screenshot's Shown



© 1991 Anco Games

disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

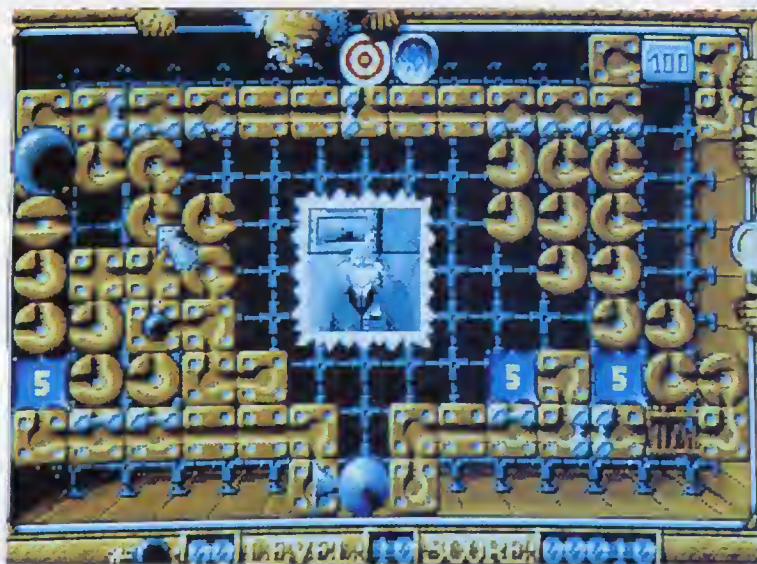


# BOSTON BOMB CLUB

Ouais, youpi, super rigolo. N'empêche qu'ils doivent être un peu barges, chez Silmarils.

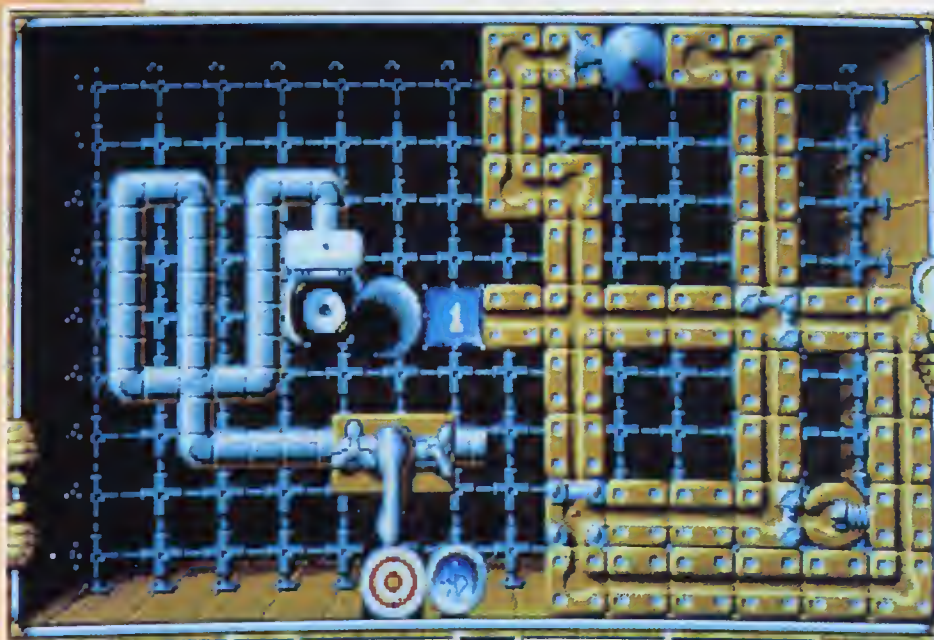
PC  
Pour changer un élément, il suffit de cliquer dessus. Parfois, un mécanisme compliqué oblige le joueur à réfléchir. Pendant ce temps, les bombes continuent à rouler. La mèche, dont la longueur détermine le niveau de difficulté, n'est pas infinie.

**O**UAIS, Boston Bomb Club est un jeu de réflexion, et YUUPI, ça fait du bien de voir un jeu de réflexion SUPER RIGOLO. La chose se passe dans l'état du Massachusetts, précisément à Boston, plus précisé-



ment dans un cercle de jeu, très précisément sur une table de jeu, dans les années 30 pour être précis. Autour de la table en question, des savants fous se livrent à leur passe temps favori: faire rouler des bombes sur une piste composée d'éléments amovibles.

Je ne sais pas combien le concepteur prend de disquettes par jour mais à mon avis, il est temps de réduire les doses. Moi par exemple, ça va beaucoup mieux depuis que je fume des simples faces simple densité. Remarquez, la logique subsiste quelque peu, puisque le but du jeu est de bouger certains éléments du circuit qui servent, comme des aiguillages, à envoyer les bombes sur une cible, laquelle cible déclenche un mécanisme qui renverse un seau d'eau pour éteindre la bombe. En parlant de logique, je n'écris pas en l'air puisque justement, il s'agit d'être très logique pour que la bombe puisse suivre son circuit. En plus, il faut être rudement adroit puisqu'au bout de très peu de temps, une autre bombe est lâchée sur le circuit et en cas de collision, boum! Pour passer de niveau, ( le jeu en comporte 30 ) il suffit d'éteindre



ST

Le gros point noir, c'est la bombe qui vient de rebondir sur un trampoline. Les trente tableaux sont truffés d'astuces de ce genre.

testé sur **PC** par Moulinex

Bien que le graphisme soit un peu momoche, on ne peut pas dire que les animations soient les plus fluides du monde. Qu'importe, comme dit Cardin, le plaisir est

tailleur. En ce qui concerne les commandes, la souris est bien gérée et répond suffisamment rapidement. On peut aussi jouer au clavier ou au joystick.

GRAPHISME VGA 15  
ANIMATION 12

SON ADLIB -  
DIFFICULTE 16

. Notice VF : OUI

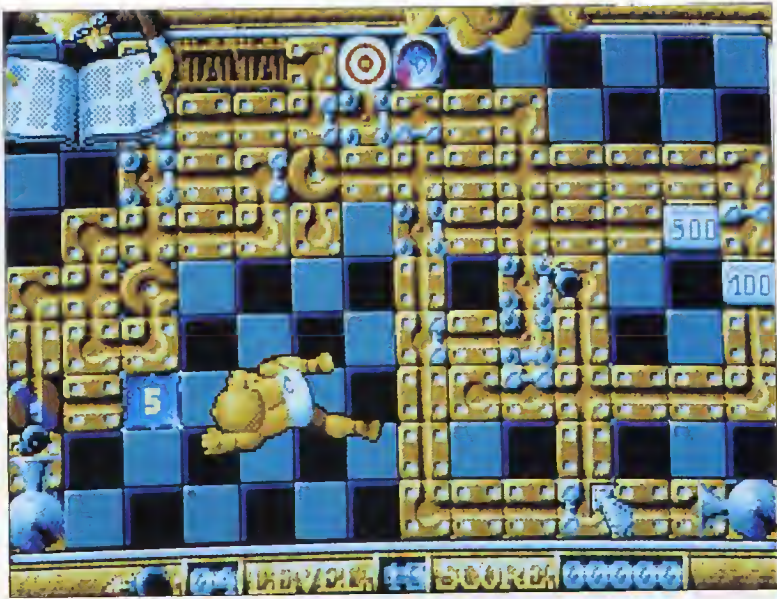
**90%**



une bombe. Heureusement, il est possible d'en gagner en ramassant des bonus posés en cours de jeu sur le circuit par des bras mécaniques.

Voilà donc un jeu complètement barge et passionnant.

Lord Moulinex Brickford



PC

Des personnages animés pastés autour de la table gênent le joueur, des intervenant extérieures - ici un bébé - viennent foutre un sauk pas crayable en taumant les aiguillages (un peu comme Claude larsqu'ils s'amuse à poser les pages de Jay par terre).

testé sur **ST** par Moulinex

La musique, digitalisée, est du plus pur style beuglant des années 30. Le graphisme, raisonnablement esthétique se fait de toute façon oublier très vite dès qu'on est

pris par le jeu. Naturellement, on joue à la souris mais si des irréductibles veulent utiliser le clavier ou le joystick, c'est prévu.

**GRAPHISME** 15  
**ANIMATION** 12

**SON** 16  
**DIFFICULTE** 16  
Disponible sur PC.

**90%**



## SILENT SERVICE



ATARI ST

Simulation de sous-marin. "Richesse et maniement", "Qualité graphique excellente, et animation réaliste". "C'est la logique et l'ambiance qui séduiront les amateurs". Tilt.

SILENT SERVICE © Microprose

## GUNSHIP



variées, graphismes et bruitages soignés, une simulation réaliste

GUNSHIP © Microprose

## F-15



ATARI ST

"Je vous garantis des missions ludiques à 100%". Tilt. Aux commandes du chasseur le plus sophistiqué, faites face à des ennemis surentraînés.

F-15 Strike Eagle © Microprose

En AG, F-15 est remplacé par WINGS.

## WINGS

Revivez l'action, la gloire et l'audace d'un pilote de combat allié de la deuxième guerre mondiale!

WINGS © Cinemaware/Microsoft

## CARRIER COMMAND



ATARI ST

Graphisme de grande qualité usant avec brio de la technique du 3D surfaces pleines. Tilt. "Attention chef-d'oeuvre!". Microprose.

CARRIER COMMAND © Rainbird Software, Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications Plc.

## P47



16 Bits

"Sur le plan visuel la réussite est totale avec l'utilisation intensive des dégradés, une animation vive et coulée et un scrolling parfait". Amstrad 100%.

P47: Pinhead/Amprose, Jaleco licensed from © 1988 Jaleco

ST/AG/PC  
et compatibles.

CPC

En AG, F-15 est remplacé  
par WINGS.

Devenez maître du ciel et des mers!



**UBI SOFT**  
**ENTERTAINMENT SOFTWARE**

8,10 rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois - Tél. 48.57.65.52

**3615 UBI**

Screen shot on different formats may vary.

Amstrad ST is a trademark of Amstrad Corporation. Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc. IBM is a trademark of International Business Machines Corporation. Microsoft is a registered trademark of Microsoft Corporation. UBI Soft is a registered trademark of UBI Soft.



# LEISURESUIT LARRY 5

**Une fois de plus chez Sierra, la suite est encore plus géniale que le chapitre précédent, lui-même encore plus génial que.**



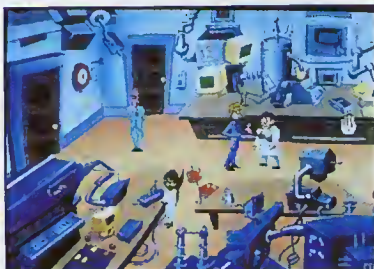
C'est lors de cette présentation animée que Larry, jusqu'alors responsable de la section stérilisation des Betacom X chez un éditeur de vidéos pornos, est engagé par son patron. Cette scène n'est que l'une des nombreuses parenthèses animées qui ponctuent l'action.

**L**es affaires vont mal pour la mafia du X. Depuis l'avènement du câble, la vente de cassettes pornos baisse dangereusement. Il va donc falloir trouver une ambassadrice de charme capable de faire remonter l'intérêt du public pour ce marché. A la suite d'un concours de circonstances, c'est à Larry qu'échoit l'agréable mission. Il devra contacter les 3 filles les plus hot du pays afin de dégoter la perle rare. Dans le même temps, la belle Patti Does, chanteuse dans un cabaret minable, est contactée par la police et engagée comme agent secret. Voilà, tous les ingrédients sont là : un dragueur travaillant pour la mafia est amoureux d'une chanteuse de charme travaillant pour la police. Naturellement, ils se rencontreront en cours de jeu et peut-être pourrons-nous assister à un happy end. Quoique.

Moulinex Pub Lizzard.



Lors de cette scène torride, quelques sifflets libidineux s'échappent du public. Tout au long de LSL5, on retrouve ainsi de nombreuses scènes permettant d'admirer de superbes minettes. On retrouve aussi de nombreuses scènes comportant des bruitages digitalisés. On retrouve aussi de nombreuses scènes où ces bruitages sont des sifflets libidineux. C'est un peu un exemple parfoit.



Le lobo de la police, digne de celui de Max lo Menoce, va permettre à Patti de s'équiper d'un super soutien-gorge à conon, hyper-efficace (le conon, pas le soutien). Ploy, Tex!



Lorsqu'on regarde bien, on découvre dans de nombreux écrans des gags gratuits. Ici par exemple, la table située en bas à gauche est occupée par une famille moyenne mais néanmoins mondialement célèbre : les Simpsons.





Naturellement, lorsqu'on vous parle de jouer, c'est en "vrai" que cela se fait. En cours de partie, vous allez pouvoir aussi prendre des saufs avec une carte bleue (valée à votre employeur) et tapoter sur l'ordinateur d'un club d'informatique. Le jeu dans le jeu. Un jour, on pourra sûrement jouer à Space Quest 15 pendant Larry 16.



Comme dans l'épisode précédent, le joueur peut diriger Larry ou Patti. Cette dernière, encore plus "sex" depuis qu'elle s'est fait teindre en brune, se déplace avec un roulement de hanches à damner un saint hamasexuel. Que cela ne vous déteigne pas de l'autre compasante du logiciel: l'humour.



Le casino d'Atlantic City permet de gagner des saufs en jouant au poker. Il faut dire que le backroom permet d'assister à un strip-tease de Jennifer, une charmante personne ayant l'avantage de choisir ses brassières 3 tailles en dessous. Afin justement d'en faire profiter les autres, de ses avantages.



Pendant ses déplacements en Limousine, Patti peut visionner des cassettes vidéo, boire un coup (c'est pas elle qui conduit) et téléphoner à ses "contacts". Lorsqu'on clique sur le combiné, par exemple, on la voit vraiment s'en saisir. Un pavé numérique apparaît en haut de l'écran et on n'a plus qu'à numérer.

testé sur **PC** par Moulinex

C'est superbe en tous points. Bon, je sens qu'il faut que j'en dise plus. Le graphisme VGA 256 couleurs est à tomber par terre de bonheur. Non seulement c'est beau d'un point de vue technique, mais c'est de plus beau en termes artistiques. Les décors, du plus pur style cartoon des années 50 (perspectives tordues, design tarabiscoté) sont appuyés par un choix de couleur très vives. Les personnages, tous extrêmement typés, ont des gueules incroyables, ressemblant parfois à certains visages de Don Martin. Les animations, très nombreuses, bénéficient de mouvements très très bien étudiés. Parfois, un personnage situé tout au fond du décor bouge un pixel et c'est lumineux: on se rend compte absolument du sentiment exprimé.

La bande son superbe, donc, utilise deux techniques lorsqu'on emploie une carte sonore. Alors que les musiques se servent du synthé FM de la carte, les bruitages – qui passent eux aussi par ladite carte – sont des digitalisations. Dehors, par exemple, on entend la circulation, des klaxons, etc. A chaque lieu ou presque correspond un air différent. L'interface utilisateur, toujours aussi souple, permet de jouer en se passant totalement du clavier. Cela dit, rien ne vous empêche de vous en servir. De même, l'emploi d'un joystick est possible.

Pour l'instant, Larry 5 est en anglais mais une version PC en français est annoncée. Bonne nouvelle aussi, la version CD-ROM PC sortira fin décembre. On en reparlera.



**GRAPHISME VGA 19**  
**ANIMATION 18**  
**TAILLE -**

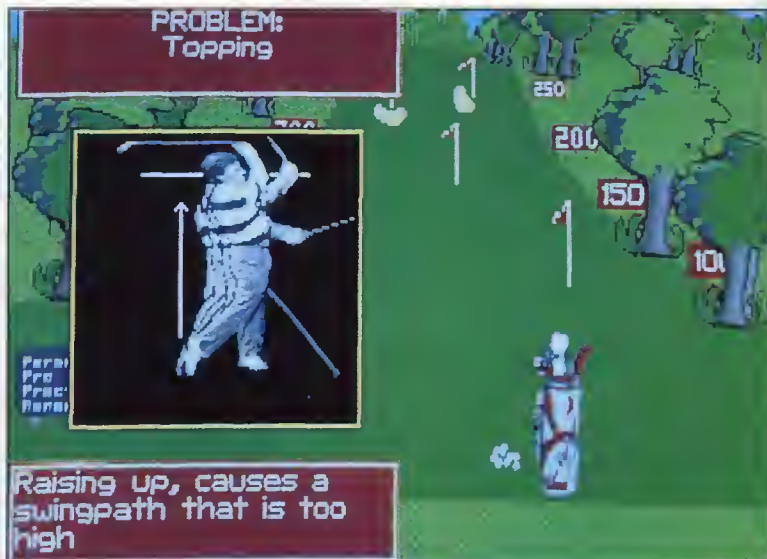
**SON ADLIB 19**  
**DIFFICULTE 16**

**97%**

Disponible sur PC. Notice VF : -



**Votre slice est soft?  
Votre swing trop short?  
Microleague  
peut y remédier.**



# PERSONAL PRO

**O**n connaissait les courts de tennis, voici maintenant un cours de golf sur micro. Ce logiciel est destiné à aider les golfeurs -les vrais, sur terrain et non ceux sur micro- à remédier à certains de leurs défauts. Après avoir indiqué votre âge, votre niveau et la fréquence à laquelle vous jouez, vous répondez à un questionnaire qui va aider le logiciel à faire son diagnostic. En fait, Personal Pro est une base de données gérée par un moteur d'inférence qui, enfin que rapport à l'intelligence artificielle et euh. Bref, il s'agit d'un système expert. Vous indiquez au programme ce qui cloche (l'effet) et comme tous les joueurs font sensiblement les mêmes bourdes, il en déduit ce qui cloche (la cause) et vous montre comment y remédier. Par exemple, vous choisissez "Skying" (vous tirez en cloche, comme avec un mortier) et lui vous demande alors quelques précisions: lors



de balles longues ou courtes ? Le défaut apparaît-il souvent ou rarement ? Avec un Fer ou un Bois, etc. A chaque fois, vous pouvez répondre par "oui", "non" ou "ne sait pas". Le cas échéant, le programme envisagera tous les types de solutions.

Cela étant fait, vous assistez à une animation de la chose, montrant un joueur vous représentant en train de faire n'importe quoi. Ben oui, puisqu'il vous représente et que vous êtes justement là pour ne plus faire n'importe

quoi. Ensuite, une nouvelle animation vous montre ce que la balle devrait faire normalement. Je ne vous cacherai pas que cette séquence ne sert strictement à rien mais je ne vous cacherai pas non plus qu'il est possible de la couper, afin de passer à la partie la plus intéressante du programme.

Une fenêtre montrant un véritable joueur digitalisé s'ouvre. On assiste au mouvement plusieurs fois. A la fin, des flèches ou des lignes de fuite se superposent à l'image afin de mettre en évidence le défaut. En bas de l'écran, un texte explique ce qui cloche. A la suite de quoi une seconde fenêtre montre le mouvement tel qu'il devrait être fait idéalement, avec là aussi moult explications sous forme de graphiques et de textes. Cet hiver à Saint-Nom (La Bretèche, quoa, célèbre terrain de la région parisienne), ça va être très chic de se promener avec son portable sous le bras.

testé sur **PC** par Moulinex

Les tableaux des questionnaires sont moches mais dès qu'on en arrive au cours, waow! Les animations sont réalisés d'après des films vidéo.

A noter que le disque dur est obligatoire pour en

bénéficier en VGA. Les commandes se font à la souris et au clavier.

Tous cela est bien sympa et laisse augurer de ce que le CD ROM pourra faire d'ici peu.

**GRAPHISME VGA 17  
ANIMATION 17**

**SON ADLIB  
DIFFICULTE**

**- 89%**

Taille : 2Mo. Disponible sur PC. Notice VF : non





## Ecrans Amiga

### DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace... Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe-t-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!

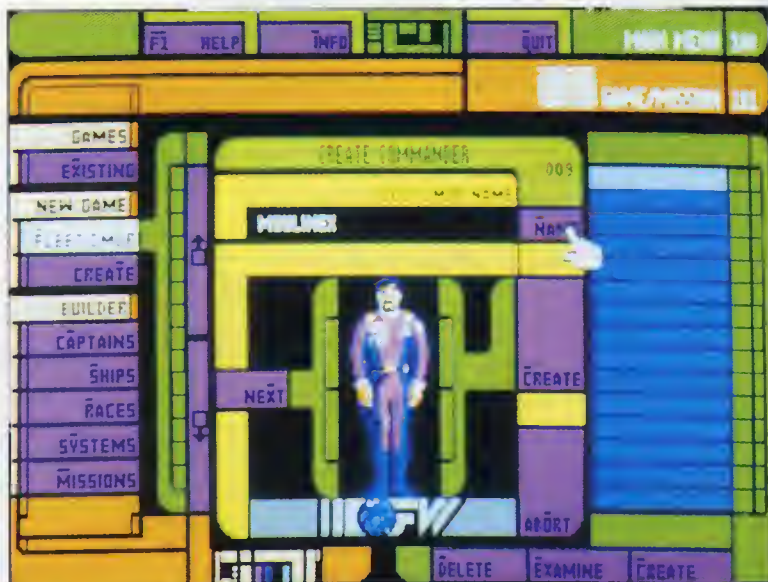
Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

# ACTIVISION



**Amis du combat  
spatiale en 3D et de  
l'ergonomie...  
passez votre chemin !  
Ce logiciel de  
Mindcraft n'est pas  
fait pour vous.**

Ça o l'air compliqué, comme ça, mais en réalité, vous ne pouvez rentrer ici que le nom de votre personnage et choisir l'une des six images le représentant: trois mecs et trois meufs, blancs, blocks ou Tongs.



# RULES OF ENGAGEMENT

**S**uite de Breach 2 avec qui il reste compatible, ce logiciel appartient à la série IGS, plus connue (quoique) sous le nom d'Interlocking Game System. Ah ben pour sûr que le système du jeu m'a interloqué. Dommage, parce que la chose partait d'une bonne idée: proposer aux fanas de wargames spatiaux un logiciel véritablement complexe et fin. Manque de chance, la finesse s'est noyée dans la complexité.

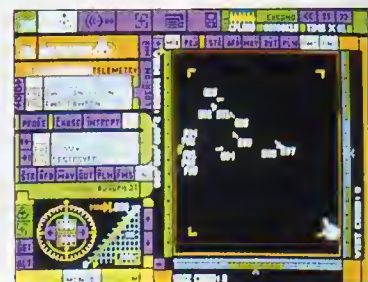
Lorsque la complexité prend le pas sur la fi-

nesse, ça donne un mot français détesté par les joueurs du monde entier: complication.

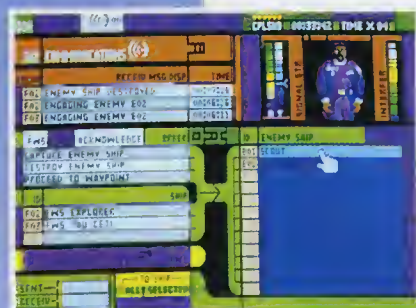
Après avoir choisi votre commandant, vous lui attribuez l'une des 20 missions proposées, en général interception et combats. Suivant le scénario choisi, vous pourrez compter sur l'appui de vaisseaux alliés. En cours de jeu, vous pourrez acheter du matériel supplémentaire et perfectionner, donc compliquer votre appareil.

Les différents écrans de commandes répondent au doux nom de "300", "401", etc. C'est vrai que c'est plus clair comme ça mais à mon avis, les dé-

veloppeurs auraient dû les noter en hexa. Résumons, voilà un logiciel qui aurait pu être passionnant, mais qui est quasiment injouable et pas très beau.



Lorsque vous rencontrez un ennemi, vous devez d'abord détruire ses boucliers, puis son armement. Cela fait, pour autant que la mission le nécessite, vous pouvez alors passer à la section abordage. Tant qu'on vous tire de loin, c'est l'appareil qui prend moins d'attention, si vous n'avez pas infligé assez de dommages, vous risquez d'être tué par l'équipage de l'adversaire. Bien entendu, cette partie du jeu se déroute aussi sur un écran maché et tordu.



Ça o l'air compliqué, comme ça, mais en réalité, vous ne pouvez pas vous rendre compte à quel point c'est pire que ça. Le ça en question dispose de tonnes de boutons sur lesquels il faut appuyer dans l'ordre mais sans logique apparente. Tenez, en général, on regarde vaguement la doc et on commence à jouer tout de suite. Là non. Vous voyez les boutons blancs, bleus et magento (c'est une espèce de genre de violet de base, le magento). Ben voilà, vous pouvez appuyer sur tout ça.

testé sur **PC** par Moulinex

Le graphiste de Mindcraft n'est pas rentré de vacances et le résultat est là devant vos yeux: hideux. Le résultat, pas vos yeux. Faudrait quand même que les éditeurs de jeux comprennent que l'engouement du public pour le PC n'est dû qu'à la qualité obtenue avec l'affichage VGA; s'ils continuent à profiter de la bonne image de la machine sans en tenir compte, les ventes vont baisser et ils vont encore pleurnicher. Z'allez voir, lorsque les jeux sur CD ROM vont débouler sur ce standard, certains continue-

ront à produire des jeux antédiluviens en EGA. J'en prends le pari ici.

Le son, en revanche, est superbe mais là aussi, ça les a fatigué: 3 bruitages à l'heure en moyenne. Du coup, j'ai carrément failli tomber de ma chaise lorsque je me suis rendu compte que la souris était gérée. La suite m'a démontré que j'avais eu raison de m'épargner cette chute, l'interface utilisateur étant à tel point anti-ergonomique qu'on se demande si les développeurs jouent parfois.

**GRAPHISME EGA 12 SON ADLIB 17**  
**ANIMATION - DIFFICULTE 19**  
**TAILLE 3 Mo Disponible sur PC, AMIGA, ST, TT. Notice VF : non**



# THUNDERHAWK

AH-73M

Distribué par  
**UBI SOFT**  
8-10, rue de Valmy  
93100 MONTREUIL

*"L'appareil le plus  
rapide en 3D  
jamais vu sur micro  
vous attend!!"*

Une nouvelle forme de  
dialogue  
des news  
des jeux  
des cadeaux  
des infos ...  
**36 15 URA**

disponible sur:  
ATARI ST, PC  
COMMODORE, AMIGA

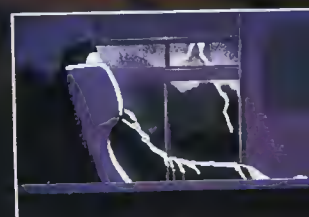
En tant que pilote d'élite, vous interviendrez  
dans les situations délicates du monde entier  
en évitant de provoquer un conflit étendu.

Disponible dans  
les FNAC et



**CORE**  
DESIGN LIMITED

dans les meilleurs  
points de vente





# ALIEN STORM

**Les locaux de Sega regorgent  
de monstres hideux, d'extra-terrestres gluants, d'aliens puants.**

**Les dirigeants de la société  
bradent le kilo de monstre, c'est une affaire.**

**G**ordon et Karla somnolait violemment dans la salle de repos quand une voix leur hurla de débarquer au plus vite.

— Tas de fainéants, dépêchez-vous de venir dans mon bureau!

Les hurlements étaient caractéristiques, ils provenaient des cordes vocales sur-tendues du commandant Kurt.

— Gordon, vous me ferez le plaisir d'amener votre ami la boîte de conserve avec vous, rajouta la voix.

Gordon s'exécuta au pas de course, comme si le commandant Kurt avait la possibilité de vérifier la bonne application de ses ordres, d'une pièce à l'autre, par le seul intermédiaire des haut-parleurs. Gordon ouvrit la porte à deux battants qui se trouvait dans le mur du fond. Celle-ci donnait en fait accès à une sorte de petit placard où l'on pouvait admirer un superbe humanoïde, brillant, entièrement en métal, qui avait pour nom Scooter, et que le commandant Kurt s'obstinait à appeler boîte de conserve.

— Pas mécontent de sortir de ce trou, Gordon, dit Scooter.

A la fin de certaines sections de levels, des ennemis beaucoup plus imposants vous font face, Alien Storm ne faisant pas exception à la loi des Boss de fin de niveau. Inutile de dire que ces monstres sont plus résistants que les autres, et qu'il faudra leur coller un bon paquet de rayons lasers dans la tête pour qu'ils disparaissent.



— Ouais, j'm'en doute, Scooter, répondit Gordon, hey, Karla, tu t'lèves? L'vieux a l'air en rogne, il faut se dépêcher. Toi aussi Scooter, grouille-toi.

Karla s'étira lentement, le visage encore tout engourdi de fatigue, puis,

dans un contraste total avec son apparent flegme, sauta de sa couchette d'une façon très vive. Ils sortirent tous les trois, et, une fois dans le couloir, pressèrent le pas pour rejoindre l'ascenseur qui les mènerait au bureau de Kurt.

Leur commandant était effectivement d'une humeur massacranche. Quand Gordon et ses compagnons se mirent au garde à vous, face à lui, dans son bureau, il ne leur dit même pas bonjour, il se contenta de leur faire remarquer, en hurlant, qu'ils avaient encore mis 10 secondes de plus qu'à l'habitude pour arriver dans son bureau.

— Vous êtes de plus en plus lents, hurlait-il, bon dieu, est-ce que j'ai affaire à de la bleuzaille endormie, ou est-ce que je me trouve devant l'élite de notre armée secrète, hein, Gordon, répondez!

Gordon jeta un coup d'œil bref et paniqué à Karla, puis, les yeux baissés, il répondit:

— Mon commandant... Enfin... Il faut dire que depuis quelques mois, on a pas tellement bougé du blockhaus. A peine une petite mission pour



Au fur et à mesure de votre progression dans la ville, les aliens deviennent de plus en plus étranges, plus agressifs. Vous disposez d'un laser qui peut tirer devant, en l'air au-dessus de vos pieds, et d'une arme secrète qui détruit tout à l'écran.



massacrer des rebelles dans le pays sud. Alors, forcément, on rouille un peu, mon commandant.

— Justement, tas d'incapables, c'est pour ça que je vous ai fait venir dans mon bureau, dit Kurt avec un sourire inquiétant, j'en ai une de mission pour vous, et une sacrée!

Karla, qui n'avait pas bougé d'un pouce depuis le début de l'entretien, fut prise d'un léger tremblement qui parcourut son corps par vagues. L'air que le commandant avait pris pour leur dire ça ne présageait rien de bien bon.

— Figurez-vous, repris le commandant Kurt, que là-haut, à la surface, la ville est sens dessus-dessous, les gens courent partout, paniqués. Même dans les rangs de l'armée

régulière c'est la débâcle.

La voix métallique de Scooter se fit entendre:

— Que leur arrive-t-il, commandant?

— Des aliens, partout, hurla le commandant Kurt avec un sourire de plus en plus large, la ville est infestée, ils ont pris possession de tous les quartiers, ils sont immondes, dangereux, répugnants!

Les visages de Gordon et de Karla pâlirent, même la face métallique de Scooter sembla plus blanche. Le commandant reprit:

— Vous allez me bousiller tout ça, et vite fait. Je compte sur vous pour qu'il n'y ait plus l'ombre d'une antenne extra-terrestre dans la ville. Rompez!

Les trois compagnons se figèrent,

puis, dans un mouvement maintes fois répété, ils effectuèrent un demi-tour réglementaire, en direction de la porte.

— Vous avez bien de la chance, dit le commandant, je préférerais aller me battre, plutôt que de moisir derrière ce bureau.

Puis il ajouta avec une tendresse subite:

— Allez, faites-moi du beau travail, et revenez entiers.



Une des séquences de tir pure et dure. Les aliens passent dans les allées, dans les rayons des magasins, et, parfois, vous foncent dessus. Vous dirigez un viseur et faites feu un peu partout.

Troisième type de séquence du jeu, le scrolling latéral rapide, avec votre personnage en pleine course. Le tir est continu, vous n'avez pas à appuyer, vous dirigez juste les déplacements du personnage afin de détruire le maximum d'aliens.

testé sur **CPC** par Seb

Pas difficile de deviner les intentions des programmeurs et des concepteurs d'Alien Storm. Ils voulaient du massacre, de la baston, ils voulaient que les joueurs exposent tout ce qui bouge.

Les six levels d'Alien Storm vous envoient dans différents quartiers de la ville que vous devez nettoyer. Il est possible de jouer à deux en même temps, en choisissant, au départ, le personnage que vous dirigez, et de quelle manière, joystick ou clavier. Chaque personnage a des coups différents, des tirs différents, et même les déplacements ne sont pas identiques, en particulier les roulades ou les sauts.

Chaque level est divisé en plusieurs sections, et il y a plusieurs types d'action. Une séquence d'arcade, en scrolling latéral, où vous dirigez votre personnage, vous éliminez les aliens, et ne passez à la suite qu'une fois qu'ils sont tous morts. Une séquence où vous entrez

dans un bâtiment, là l'action est différente, les monstres vous foncent dessus, et c'est à l'aide d'un viseur que vous les éliminez. Puis une dernière séquence, en scrolling latéral, encore, mais très rapide et continu cette fois, puisque votre personnage court. Les aliens courent eux aussi, et vous devez en éliminer un maximum.

Les scrollings sont bien réalisés, et les graphismes du jeu, aussi bien décors que sprites, sont très soignés. On regrettera la monotonie du sol, une couleur, sans décors. Il n'y a presque pas de son pendant le jeu, juste quelques bruitages quand vous détruisez les aliens.

Alien Storm est donc bien fait techniquement, en plus on peut jouer à deux, mais malheureusement le jeu est très monotone, l'action très répétitive. En plus, on arrive très loin dès la première partie, puisque chaque joueur dispose de 5 crédits.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**16**  
**15**

**SON**  
**MANIABILITE**  
**12**  
**14**  
Disponible sur CPC.

**83%**



# MOONSTONE



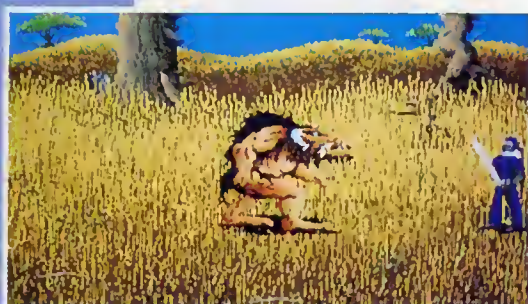
**Un jeu de rôle/action prenant et amusant. Les combats sont spectaculaires et ceux qui aiment le gore sont servis. Un bon titre signe mindscape.**

Démarrage de l'aventure, les monstres gardent des coffres placés dans les dolmens.

**H**orreur et damnation, une rencontre! Je ne sais pas sur quels monstres je vais tomber mais je sais déjà que le combat sera dur... très dur. C'est ce que je n'arrête pas de me dire quand je joue à Moonstone. Dans ce jeu de rôle vous

êtes un chevalier en quête d'une pierre de lune. Vous démarrez une partie en choisissant un chevalier parmi les quatre que le programme vous propose. Puis, l'écran vous offre une vue aérienne du pays que vous devez explorer. Vous contrôlez un petit personnage qui représente votre héros. Il peut emprunter les routes ou traverser les forêts, les prés ou les marais. Au cours de ces explorations, votre preux chevalier tombe régulièrement sur des monstres... c'est le moment de sortir votre épée. La vue aérienne, à la Ultima, fait alors place à un décor en 2D où se déroule le combat. Je vous préviens, vous serez sur-

pris par la vitesse à laquelle l'attaque ennemie vous tombe dessus! En outre, vos adversaires sont d'une agressivité que je n'ai jamais rencontré dans un jeu auparavant. Ils ne vous lâchent pas d'une semelle et placent une attaque à la moindre occasion! Au début, votre équipement est réduit et vos attributs sont assez bas. L'argent et le don d'objets magiques sont les moyens les plus courants pour augmenter vos attributs et améliorer votre équipement. Or, vous démarrez le jeu avec 10 pièces d'or seulement. Mais les moyens de gagner de l'argent ne manquent pas. Par exemple, vous pouvez jouer aux dés dans la taverne d'une ville. Pour les autres éléments du jeu, je vous laisse le plaisir de les découvrir.



Le Balak est un adversaire cruel et coriace. En général, il mange sa victime! Je vous conseille d'utiliser vos dogues.

Bénéficiant d'une bonne allonge avec leurs lances, ces soldats vous harcèlent sans vous donner l'occasion de porter un coup. Le pire, c'est qu'au début du combat, ils vous cernent, l'un apparaissant à gauche, l'autre à droite de l'écran.





La taverne est un des moyens mis à votre disposition pour gagner de l'argent. Ce n'est pas toujours évident !



testé sur **AMIGA** par Dany Boolauck

Inhabituel est le mot qui vient en premier à l'esprit quand on voit ce jeu de rôle pour la première fois. C'est dû à son système de jeu qui met l'accent sur l'aspect action. Mais cela ne nuit nullement à la partie aventure qui est assez prenante. Techniquement, Moonstone est une réussite. Les séquences de com-

bats sont superbement animées. L'environnement sonore, lui est irréprochable.

En outre, j'ai particulièrement apprécié l'aspect gore des combats. Un gros reproche, la lenteur des chargements entre chaque séquence. Un très bon jeu dans l'ensemble.

**GRAPHISME 15 SON 16**  
**ANIMATION 16 MANIABILITE 14**  
**89%**  
Disponible sur AMIGA.

## MEGADRIVE

Console seule + 1 Pin's 990 F  
Console + 1 Jeu + 1 Pin's 1 190 F  
VERSION OFFICIELLE FRANÇAISE  
- GARANTIE PAR CONSTRUCTEUR -

### LOGICIELS

Avec boîte et notice française

#### LES HITS

Sonic 395 F  
Mickey Mouse 399 F  
Super Monaco GP 369 F  
Shinobi 369 F  
Moonwalker 369 F  
Ghouls and Ghosts 449 F  
Mystic Defender 369 F  
Golden Axe 369 F  
Spiderman 399 F  
Fatal Labyrinth 299 F  
King's Bounty 399 F  
Centurion 449 F  
Feary Tale 449 F  
688 Attack Sub 599 F  
Fantasia 399 F  
Street Of rage 395 F  
Alien Storm 395 F  
Wrestle War 399 F  
NHL Hockey 399 F

### Logiciels IMPORT

Stormlord 449 F  
Saint-Sword 449 F  
Raiden Trap 449 F  
Marvel Land 449 F  
Wardner 399 F  
Valis 3 399 F  
Hardball 449 F  
Abrahms Battle Tank 449 F  
Decapattack 449 F  
Donald Duck 449 F

### LES PROMOS

DJ Boy 199 F  
Whip Rush 199 F  
XDR 199 F  
Zoom 199 F  
Hurricane 249 F

## NINTENDO

Console base + 1 pin's 490 F  
Cons. + Tortue Ninja + 1 Pin's 690 F

### LOGICIELS

Battle of Olympus 390 F  
Boulder Dash 330 F  
Chevaliers Zodiaque 390 F  
Goal 430 F  
Isolated Warrior 390 F  
Kabuti-Quantom Fighter 390 F  
Shadow Warrior 390 F  
Shadow Gate 490 F  
Marble Madness 390 F  
Digger 390 F  
California Games 390 F  
Time Lord 390 F  
Corvette 390 F

### MASTER SYSTEM

Console + 1 jeu + 1 Pin's 490 F  
Console + 2 jeux + 1 pin's 690 F

### LOGICIELS

Strider 345 F  
Chess 299 F  
Pacmania 299 F  
Populous 345 F  
Summer Games 299 F  
Spiderman 345 F

### GAME GEAR

Console + 1 jeu + 1 Pin's 990 F

### LOGICIELS

avec boîte et notice française

Dragon Crystal 245 F  
G-Loc 245 F  
Mickey Mouse 245 F  
Psychie World 215 F  
Shinobi 245 F  
Super Monaco GP 215 F  
Wonder Boy 215 F

ADAPTEUR GAME GEAR

MASTER SYSTEM 290 F

## GAME BOY

Console + Tetris + 1 Pin's 590 F  
Console + Tetris + Super MarioLand  
+ Light Boy + 1 Pin's PROMO 990 F

### LOGICIELS à 195 F

Alleway-Balloon Kid-Boulder Dash-Burai Fighter-Bugs Bunny-Chessmaster-Qix-Dr Mario-Double Dragon-Golf-Gargoyles-Quest-Fortress of Fear-Godzilla-Kwlrk-Hyper Lode Runner-Motocross Maniaes-Pitman-Catrap-R Type-Radar Mission-Q Billion-Revenge Gator-Super Mario Land-Side Pocket-Solaris-triker-Tennis-WorldCup Soccer

### LOGICIELS à 229 F

Batman-F1 Race-Lockchase-Maru's Mission-Tortues Ninja.

### LOGICIELS à 245 F

Battlebull-Beetle Juice-Contrabubble Bobble-Bugs Bunny 2-Base Loaded-Castlevania-Chase HQ-Burger Time-Duck Tales-Gogo Tank-In Your Face-Mickey Mouse 2-Mercenary Force-Mega Man-Ninja Boy-Mysterium-North Star Ken-Princess Blobette-Paperboy-Pacman-Red October-Action Football-Roland's Curse-Spud's Adventure-Skate Or Die 1-ET 2-Solomon's Club-Sword of Hope-Robocop- Shanghai.

### LOGICIELS à 265 F

The punisher-Final Fantasy-Caesar's Palace-Super scrabble.

Light Boy PROMO 225 F  
Game Light PROMO 99 F  
Boitier Rigide (G.B + SLog) 99 F  
Battery Pack 299 F

## NEC

Core GrafX + Jeu 990 F  
Core GrafX Puiss. 5 1290 F  
Super GrafX + Jeu 1490 F  
PC Engine GT 2390 F

### LOGICIELS

PC Kid 2 349 F  
Racing Spirit 399 F  
F1 Circus 91 399 F  
Final Soldier 369 F  
Power Eleven 349 F  
Shweek 399 F  
Metal Stocker 399 F  
R. Type 249 F

### SUPER FAMICOM

### LOGICIELS à 495 F

Actraiser-Bombuzal-Gladius III-SD Great Battle

### LOGICIELS à 590 F

R. Type-Danustwin-F.Zero-Final Fight-Populous-Super Mario World-Sim City-Y.S.

### NEO GEO

Console 2990 F

Magician Lord 1290 F  
Base Ball Stars 1290 F  
Nam 1975 1290 F  
Ninja Combat 1290 F  
Joy Joy Kid 1290 F  
Riding Hero 1290 F  
Super Spy 1390 F  
Top Player's Golf 1390 F  
Ghost Pilot 1390 F  
Sengoku 1390 F  
League Bowling 1390 F  
Aso II 1390 F  
Raguy 1390 F  
Burning Fight 1390 F

# VIDEO GAMES

GALERIE ST SEBASTIEN  
1er Etage - l'axe escalators  
Boîtes aux lettres n°54  
54000 NANCY

TEL : 83-35-49-33  
FAX : 83-35-49-37

## B ON DE COMMANDE

NOM : .....  
PRENOM : .....  
ADRESSE : .....  
VILLE : .....  
CODE POSTAL : .....  
Tél : .....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS	20 F
CONSOLE PORTABLE	50 F
CONSOLE TV	100 F
TOTAL	

Chèque § Mandat 0  
Contre Remboursement + 35 F



# BATTLE ISLE

**Des armées dans des hexagones,  
des îles, la guerre, le feu et Ubi Soft/Blue Byte.**

L'utilisation de Battle Isle a été simplifiée au maximum. Ce wargame est donc à la portée de tous, c'est d'ailleurs plutôt un jeu de stratégie inspiré des techniques de wargames, puisqu'il ne se base sur aucun fait historique.

Deux camps s'affrontent, sur des îles, et dirigent des armées composées de toutes sortes de véhicules et d'engins. L'infanterie humanoïde, les tanks de tous types, les lances-missiles, les véhicules d'assaut, les avions, les transporteurs de troupes, les hélicos, les bateaux, les sous-marins, les mines; toute la panoplie militaire imaginable. Le but du jeu est simple, exterminer l'autre.

Chaque unité se déplace d'un nombre donné de cases, tire à une certaine distance, et possède une valeur au combat donnée. Pour attaquer une unité, il suffit de s'approcher pendant le tour de déplacement, puis de tirer pendant le tour de combat. Ces deux



En mode déplacement, vous cliquez sur votre unité, et l'ordinateur vous affiche en les cercles en couleurs toutes les cases où vous pouvez aller. Il ne reste plus qu'à cliquer sur la destination. Le joueur de l'armée jaune a demandé des informations sur une de ses unités. Sa fenêtre de jeu se remplit alors d'un graphisme représentant l'unité en question avec ses données.



La planète Chromas vit un drame colossal. Son peuple, les Drullers, sont menacés d'extinction, de disparition, les androïdes du système Skynet mènent une guerre sans merci qu'ils sont sur le point de gagner. La plupart des officiers Drullers sont morts, et l'espoir disparaît des esprits des survivants. Il ne reste plus qu'une seule chance, il faut trouver un stratège militaire hors-pair. Celui-ci devra venir de très loin, d'une autre planète, ainsi il n'aura pas été sous l'influence de Skynet.

Sur Terre, Walter Harris vient juste d'insérer la disquette de son nouveau jeu de stratégie dans son ordinateur. Battle Isle s'affiche à l'écran. Walter se prépare à un week-end sans sommeil, à des parties sans fin. Il n'a pas l'intention de lâcher ce jeu qu'il vient d'acheter avant de l'avoir terminé. Ce que Walter ne sait pas, c'est que Battle Isle est un programme qui permet aux Drullers de tester sa valeur de stratégie, et que s'il vient à bout du programme, il sera l' élu, et les Drullers viendront le chercher pour l'emmener diriger leurs troupes, là-haut, sur Chromas. Les photos représentent la séquence d'introduction de Battle Isle, où l'on voit le conseil des Drullers qui décide d'envoyer une disquette de test sur une autre planète, pour trouver un stratège. Les images sont animées, avec des sons superbes, une intra langue et vraiment très belle.



phases sont alternées, et viennent l'une après l'autre, sachant que quand un joueur est en phase mouvement, l'autre est en phase tir.

A tout moment, vous pouvez consulter les informations de n'importe laquelle des unités, en plaçant votre curseur sur l'unité choisie. Un dessin de celle-ci s'affiche, ainsi que les données demandées.

Chaque joueur dispose d'une base qui lui permet de construire de nouvelles unités, et c'est là un point stratégique à bien garder si on ne veut pas voir l'adversaire se l'approprier.

Les combats sont résolus par l'ordinateur, et ont lieu à l'écran, en animations où l'on voit les unités se tirer dessus et se détruire. Toutes les manipulations sont hyper simples et souples ce qui rend le jeu très agréable et convivial.



Les combats ont lieu dans une des fenêtres de jeu, les deux troupes se font face, s'approchent, et se tirent dessus dans un fracas d'explosions.



testé sur **AMIGA** par Seb

Il y a eu beaucoup de tentatives en ce qui concerne la vulgarisation du wargame sur ordinateur, et voilà la plus grande réussite: Battle Isle. Le jeu est très joli graphiquement, très soigné, et les animations d'introduction et de fin de jeu sont absolument magnifiques.

Il y a 16 niveaux, 16 îles en mode un joueur, quand vous luttez contre l'ordinateur, et 16 autres si vous jouez à deux l'un contre l'autre. Un système de mots-de-passe est disponible pour reprendre une partie à un niveau donné, et il est aussi possible de sauvegarder

10 parties sur disquette, des parties en cours de bataille.

Les îles sont de plus en plus grandes, de plus en plus complexes, et l'ordinateur se défend vraiment bien, ce qui donne une durée de vie tout à fait honorable à Battle Isle. De toutes façons, même si vous arrivez à bout de l'ordinateur, ils vous restera à affronter un joueur de chair et d'os.

Si vous êtes amateur de stratégie, il est tout simplement inutile d'hésiter, Battle Isle à toutes les chances de vous convenir. Toutes les chances? Ouais.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**17**  
**15**

**SON**  
**MANIABILITE**  
**18**  
Disponible sur AMIGA.

**16**

**92%**



Un cheval ailé  
qui surgit de la nuit  
vole vers l'aventure  
à tire d'ailes. Son  
nom, il le signe de la  
pointe du sabot, d'un  
**G**, qui veut dire  
**Gremlin. Gremlin.**  
**Gremlin. GREMLIN!**

# PEGASUS



Sur ce pont, vous devrez vous botter, sobre en main, contre les deux statues bondissantes. En bas de l'écran, le nombre de diamants que vous possédez, ils vous permettent d'acheter des armes, quand vous en avez assez, en appuyant sur la barre d'espace. Celo vo des double-tirs, aux bombes.

Oyez, bonnes gens, les aventures de Percius, jeune homme de bonne famille, franc de cœur, et tout droit rempli de courage. Par le récit que je m'en vais vous narrer, vous revivrez par les tremblements et la sueur, ce que Percius ressentit lui-même en moment passé. Par la mission qu'il détenait, Percius se destinait, s'il menait tout cela à bien, à la gloire et au sauvetage de l'humanité toute en-

tière. Mais diable, voici donc les événements qui envoyèrent notre gentilhomme sur les routes dangereuses de notre pauvre monde, alors qu'il n'avait pas même 17 ans, et qu'il n'était pas encore déniaisé, le sot, pas même par une quelconque loudière.

Les cinq plans de la vie, ont, par la malignité du mille fois maudit Satan, été détruits et dispersés par monts et par vaux. C'est à Percius qu'échut la mission de les de nouveau réunir.

A la pique du jour, notre bon Percius, le visage fendant, s'envola donc à dos de son fidèle Pégase pour lutter contre le diable et ses drôles. Pas même n'était parti depuis 5 minutes, que déjà les monstres aux visages tor-dus lui fonçaient dessus. Le bien heureux Pégase, heureusement, était fort habile, et bien doté par la nature de magie à envoyer boules de feu sur ces ennemis. Sur son chemin, de ciel puisqu'il volait, Percius ramassait decelà des bijoux et autres objets magiques qui lui permettaient d'augmenter sa puissance de mort. Puis, quand toute une région qu'il avait survolé était nettoyée, il descendait de che-

val, et partait s'aventurer à pieds, tout sautillant et l'épée à la main, prêt à occire le moindre manant aux ordres diaboliques. Les missions s'alternaient alors entre ciel et terre, toujours en lutte, l'épée à la main, ou fière monture à diriger, et Percius réussissait à détruire tout ce qui venait à lui. Non sans une aisance déconcertante. Même les châteaux, pourtant gardés par de drôles de statues bien fort dangereuses, ne l'arrêtaient pas dans sa quête de la paix.

Prenez le destin de Percius et de Pégase en main, parcourez les 5 mondes, tous divisés en 10 étapes, et à la fin de chaque monde, affrontez un serviteur de satan, bien plus fort que tous les autres manants que vous aurez rencontré dans les mondes.



Autre type de séquence, les phases sur Pégase, en plein ciel. Vous vous retrouvez dans un shoot'em Up à scrolling horizontal des plus classiques.



testé sur **AMIGA** par Seb

Les graphismes de Pegasus ne sont pas agréables. En fait, plus que les dessins en eux-mêmes, ce sont les couleurs qui sont déplaisantes, tristes. Le jeu n'est pas original, et ce n'est qu'un shoot'em up à scrolling horizontal de plus. Bien sûr, certains niveaux permettent une exploration plus poussée, où l'on peut descendre puis remonter dans d'autres écrans, mais jamais l'action n'est terrifiante, jamais il ne faut faire

preuve de grande classe joystickienne. Les sons sont plus que très moyens, et les animations, bien que fluides, sont réglées de façon trop lente, et on s'énervait à se prendre des monstres que l'on avait repéré de loin, mais qu'on a pas eu le temps d'éviter.

Seul bon point de Pegasus, la grande taille de chacun des 5 niveaux. Trop moyen pour être vivement conseillé, Pegasus est terne, sans être mauvais.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**13**  
**13**

**SON**

**MANIABILITE**

**12**  
**14**

Disponible sur AMIGA.

**74%**



# "FAITES COURIR LE BRUIT..."

# Final Fight™

# ARRIVE"

# RENSEIGNEZ-VOUS CHEZ VOTRE REVENDEUR

FINAL FIGHT™ © 1991 CAPCOM USA, INC. Tous Droits réservés

## FALCON

"Un classique du genre, une référence!"

AMIGA



FALCON © MIRRORSOFT

Du vol d'essai au combat aérien, gagnez vos galons à bord de votre F-16 contre des tanks et des Migs ennemis.

FALCON © 1987, 1988 SPHERE, INC. All rights reserved. FALCON™ and Spectrum Holobyte™ are trademarks of SPHERE, INC.

## GUNSHIP

"La meilleure simulation d'hélicoptère à ce jour. Tilt."

AMIGA

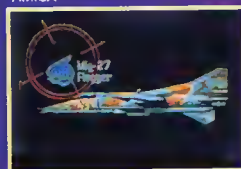


GUNSHIP © MICROPROSE

Intervenez en zone de combat pour secourir vos hommes. Gérez des armes de haute technologie, assurez la navigation et la communication.

## FIGHTER BOMBER

AMIGA



FIGHTER BOMBER © ACTIVISION

Un monde en 3D comme vous ne l'avez encore jamais vu! Tout y est: "Des reconnaissances de terrain: géniales, des impressions en vol: flippantes, une rapidité foudroyante et des vues extérieures: géantes..." Micronews.

Screen shots on different formats may vary.  
SPITFIRE 40 © Alternative Software LTD. GEE BEE AIR RALLY © Alternative Software Ltd. FLIGHT SIMULATOR © Alternative Software.

L'As des

compils.

# AIR COMBAT ACES

ST/AG/PC et compatibles/CPC

En plus sur CPC

- FLIGHT SIMULATOR
- GEE BEE AIR RALLY
- RALLY
- SPITFIRE 40

3615 UB

**UBI SOFT**  
**ENTERTAINMENT SOFTWARE**



93 100 rue de Van  
Montreuil-Sous-Bois  
Tél. 48.57.65.52



**Rares sont les logiciels bénéficiant d'une ambiance aussi forte que ce JdR de reLINE.**

D'un simple clic, on passe du menu permettant de se déplacer (une bête rose des vents) au menu destiné à communiquer avec d'autres personnages: c'est là que les choses se compliquent



## FATE-GATES OF DOWN

**P**arfois, il arrive que la réalité ne soit pas celle que l'on croit; une sorte de réalité alternée... C'est le cas de ce JdR puisque le héros que vous incarnez se retrouve en plein cirage. En 1656, Winwood s'assoupit quelques secondes. Très vite, il se prend à rêver d'un monde étrange. Un curieux vieillard se penche alors sur lui et lui expose le but de sa mission: détruire Thardan. Le voilà bientôt qui flotte dans les limbes. Le voyage sera de courte durée; Winwood se réveille en sueur et se retrouve en 1932. Pas le 1932 qu'on pourrait être en droit d'attendre mais un autre 1932, semblant appartenir à un monde ayant évolué différemment. Pour les lecteurs les moins

sagaces, je reprends ce qui a été exposé au début, mais en anglais: Alternate Reality. En effet, ce jeu rappelle fortement le célèbre logiciel tournant sur Apple, et dont la version ST n'eût jamais de suite. Nous sommes donc en début de partie: le personnage, que l'on déplace comme dans Dungeon Master, évolue dans un décor en 3D. Bon plan, ça commence dehors, dans une forêt, avec au loin des montagnes. Les oiseaux chantent et chaque pas fait craquer quelques brindilles. De temps à autre, une rafale de vent ajoute une touche de mystère à ces lieux. Soudain, un bruit insolite laisse penser qu'un personnage s'approche (et en plus, y a un accès disque, mais ça, c'est moins romantique). Une jolie Barbare dévise Winwood. Ce qui est cool, avec les Barbares, c'est qu'elles sont en général peu vêtues. Celle-ci est adorable. Enfin physiquement. D'un geste souple, le joueur change alors de menu et essaie de communiquer avec l'autochtone. On peut la toucher, l'embrasser, lui parler. L'idéal serait de pouvoir l'engager car le jeu permet de diriger plusieurs aventuriers et pour le mo-

ment Winwood est seul. Hélas, rien à faire; au mieux, elle repart; au pire, vous devrez la buter. Si c'est pas malheureux, une belle fille comme ça. En fait, vous n'êtes pas au bout de vos peines de cœur car les programmeurs n'ont mis dans le jeu que des nanas ou presque. Mis à part les animaux sauvages et quelques zombis effarouchés, tous les ennemis sont du sexe féminin. Y sont misogynes? pédés? voire les deux, chez reLINE?

Bref, pas le temps de s'attendrir, d'autant qu'il commence à pleuvoir. Non seulement on le voit à l'écran mais en plus ça s'entend.

Le mieux est encore de suivre la route qui traverse la forêt. Vous arrivez bientôt en ville. Là aussi, la ressemblance avec Alternate Reality est frappante: on retrouve la même configuration de terrain, avec les murs labyrinthiques et les maisons d'un carreau sur un qui se révèlent être beaucoup plus grandes lorsqu'on pénètre à l'intérieur. Plus loin, nous voici à la banque; les chemins ne sont pas sûrs, aussi, vous pouvez ouvrir un compte afin de déposer vos sous. Je rassure les plus violents d'entre vous, on peut aussi taper sur tout ce qui bouge. Bref, voilà un super jeu de rôle qui bénéficie d'une ambiance extrêmement prenante.



A chaque déplacement, le décor change comme dans Dungeon Master. Hélas, pour profiter pleinement du jeu, il sera nécessaire de posséder un disque dur, les accès disquette étant particulièrement lents.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Je crois l'avoir déjà dit, enfin écrit, enfin bref: la bande son est superbe. La moindre action donne lieu à un bruitage digitalisé: les portes grincent, le vent hurle et la pluie bat avec des petits plic-plic vachement ressemblant

comme on me le souffle justement. La partie graphisme n'est pas en reste et les décors eux aussi sont très évocateurs. En revanche, les commandes, bien qu'utilisant la souris, sont peu pratiques. Voilà.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**15**  
**15**

**SON**

**DIFFICULTE**

**19**  
**17**

Disponible sur PC, AMIGA et ST. Notice VF : 18

**90%**

tests



# LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !



**SORTIE  
LE 30  
SEPTEMBRE**

**TOP 3**



LA COMPILATION EXTREME  
2 GRANDES SIMULATIONS  
1 GRAND JEU D'ARCADE



AMSTRAD CPC/CPC+AMIGA  
IBM PC ET COMP. ATARI ST.

**LE TEMPS DES HEROS**



**SORTIE  
LE 20 OCTOBRE**  
ARCADE-ACTION  
STRATEGIE  
3 GRANDS JEUX  
3 GRANDES  
AVENTURES !



**39/45**



**TANKS CONTRE  
DESTROYERS**

**SORTIE  
LE 30 OCTOBRE**

**A.D.S. SHERMAN M4**



AMSTRAD CPC/CPC+  
AMIGA-ATARI ST-IBM PC  
ET COM.

**CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !**

**LES STARS**



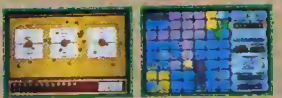
4 SUPER JEUX  
D'ARCADE A VOUS  
RENDRE MABOULE !

**SORTIE  
LE 30 SEPTEMBRE**

**SUCCESS STORY**



**CRAZY SHOT SKWEEK**



**TURBO CUP BUMPY SPACE RACER**

**LES PLUS GRANDS SUCCES !**

**TOP ACTION**



**LE MEILLEUR  
DES JEUX  
D'ACTION**

AMSTRAD CPC/CPC+  
ATARI ST-IBM PC ET COMP.

**DISPONIBLE !**

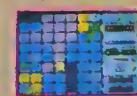
**MOONBLASTER  
(Loricel)**



**LODE RUNNER  
(Broderbund)**



**SKWEEK  
(Loricel)**



**TILT D'OR CANAL+**

AMSTRAD CPC/CPC+  
ATARI ST-IBM PC ET COM.

**DISPONIBLE**

**TILT D'OR  
CANAL+**

**SKWEEK**



**LODE RUNNER**



**BUMPY**



**SUPERSK WEEK**



AMIGA-ATARI-  
AMSTRAD CPC/CPC+

\* Prix public conseillé suivant les ordres

# GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !



# COMPILE OU FACE

- C'est bon... 3... 2... 1... Ça tourne!  
Le visage de la speakerine s'illumina d'un visage faux.

- Mesdames mesdemoiselles messieurs bonsoir, et surtout merci d'être fidèles à notre chaîne, la meilleure, celle qui donne la pêche même quand



on est dans le malheur!

La voix devenait de plus en plus mécanique. La speakerine reprit:

- Nous débiterons la soirée avec trois compilations de chez Gremlin. **Collectors sur Amstrad**, qui contient de très bons titres: Toyota Celica, Supercars, Lotus Turbo Esprit Challenge, Switchblade et Shadow of the Beast. **Collectors sur Amiga et ST**, qui contient Lotus Turbo Esprit Challenge, Ghoul 'n' Ghost, Venus et



James Pond. Et enfin, **Integral sur Amstrad** qui contient Lotus, Toyota Rallye, Supercars et Super Scramble, et **Integral sur 16 bits** qui contient Combo Racer, Lotus, Team Suzuki et

Toyota Rallye. Un fracas énorme se fait entendre. La speakerine se crispe un centième de seconde, puis reprend, avec un sourire encore plus prononcé.

- A 22h10, après une page de publicité extraordinaire où défilèrent les marques de couches culottes les plus prestigieuses, côtoyant les lessives aux grands noms, et les cafés aux appellations à particules, nous entrerons dans le monde étrange et inquiétant de Bernard Delamierre qui aura pour invitée exceptionnelle la compile **Super Sega de chez US Gold, sur 16 bits**, qui contient Super Monaco GP, Eswat, Golden Axe, Shinobi et Crackdown. Toujours chez US Gold, la compilation **Collection Capcom sur 16 bits**, qui contient Strider, Strider 2, Ghouls N'Ghosts, Led Storm, UN Squadron, Forgotten Worlds, Dynasty Wars et Last Duel. Pour terminer son émission, notre ami Bernard recevra dans la joie la plus totale la compilation **Max de chez US Gold, sur 16 bits**, qui contient Turrican 2, Saint Dragon, SWIV et Nightshift.



compilation



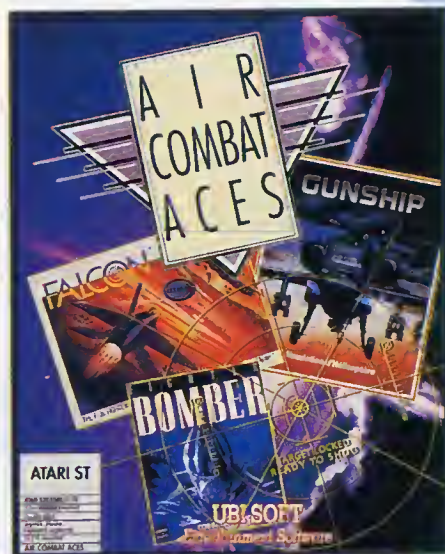
# V: LA SPEAKERINE



drons nos amis les baladins, qui nous conteront leurs **Epopées de Lankhor**, avec Mortville Manor, Alive et Sdaw. Ce sont des jeux d'aventure sur CPC et sur disquette.

Un homme en feu apparaît, hurlant, gesticulant, et s'écroule aux pieds de la speakerine.

- Et enfin, pour terminer la nuit, nous diffuserons les moments les plus forts des rencontres sportives de la journée. **Air Combat Aces d'Ubi Soft** sur **Amiga, ST et PC**, comprenant les simulateurs suivants: Falcon, Gunship et Fighter Bomber. Sur Amstrad, cette même compile comportera les titres suivants: Gunship, Fighter Bomber, Spitfire 40, Gee Bee Air Rally et Flight Simulator. Un enfant de 10 ans apparaît,



Sur amiga F15 est remplacé par Wings.

Un car de japonais arrive, ses occupants descendent et s'écroulent tous au sol en poussant des râles et en se tortant de douleur. La speakerine détourne la tête légèrement, pousse un juron, serre les poings, frappe du pied, et se ressaisit.

Pendant le générique, Bernard fera des claquettes, les mains dans les poches, et jouera de l'harmonica. Venant des caméras, on entend des bruits de lutte, puis trois coups de feu et un cri déchirant. La speakerine et parcourue d'un tic nerveux qui la transfigure, pendant une seconde, puis elle se reprend.

- A 23h30, l'émission "Clip Clip Clip Clip Clip Clip Clip Clip Clip" proposera de nombreux video-clips, dont le vainqueur du Clip Award 91, **Grandstand de Domark**, sur **Amiga, ST, C64, CPC et Spectrum**, comprenant les jeux de sport suivants: Gazzza's Super Soccer, World Class Leaderboard, Pro Tennis Tour et Continental Circus. Puis...

Un bruit d'explosion couvre le son de la voix de la speakerine, des morceaux de chairs, des bras arrachés, des jambes ensanglantées traversent le champ de la caméra. La speakerine pince les lèvres, durcit son visage, pousse un petit couinement énervé, puis se reprend, tout sourire.

- Juste après minuit, nous rejoins

tout mignon, et une enclume énorme tombe du plafond et l'écrase.

- Toujours chez Ubi Soft, la compilation **Air Sea Supremacy**, sur **St, Amiga, PC et CPC**, comportera les titres suivants: Silent Service, F15 Strike Eagle, Gunship et Carrier Command.

- Avant de vous quitter à mon tour, je dois vous dire que la compile **Karate Aces d'Ubi Soft** sur **St, Amiga, PC et CPC**, comprend les titres Double Dragon, Double Dragon 2, Last Ninja 2, Oriental Games et Saboteur 2.

La speakerine se lève et explose.

**GAGNER UNE MÉGADRIVE**  
**TAPEZ \* JEU**

.....  
**J 3615 JOYSTIK**



## COVERT ACTION

**EDITEUR: MICROPROSE**  
**TESTÉ PAR MOULINEX SUR AMIGA**  
**DÉJÀ TESTÉ DANS JOY N° 14**  
**DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC**

Ce logiciel vous permet de rentrer dans la peau d'un agent secret. Oh, pas de James et consorts mais d'un véritable homme de l'ombre. Il faut dire que vous allez devoir vous attaquer à un supervillain particulièrement dangereux: Mister Big.

Pour cela, vous allez devoir utiliser toutes les ressources propres à l'espionnage international. L'enquête passe donc par la lecture de fichiers disséminés dans l'immeuble de la CIA, mais aussi par l'interrogatoire d'agents alliés de différentes nationalités. Mieux encore, vous devrez parcourir le monde entier et vous livrer à différentes actions très amusantes à jouer: poursuite en voiture, pose d'une écoute téléphonique, etc.

Mêlant habilement jeu d'arcade et aventure, Covert Action est un logiciel intéressant mais hélas un peu tristounet. Le graphisme, bien que de bonne qualité, est hélas un peu trop international lui aussi; pas assez typé si l'on préfère et la présentation, un peu trop clean (d'une propreté cleanique, pourrait-on dire), rajoute à l'austérité. Le mieux est encore de l'essayer.

**GRAPHISME : 15 ANIMATION : 14**  
**SON : - DIFFICULTÉ : 15**  
**VERDICT : 88%**



## ELF

**EDITEUR: OCEAN**  
**TESTÉ PAR SEB SUR AMIGA.**  
**DÉJÀ TESTÉ SUR ST DANS**  
**JOYSTICK N° 19.**  
**DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA.**

Ils sont chiants ces sorciers, à tout le temps piquer les fiancées des autres. C'est vrai, quoi, ras le bol de parcourir le monde pour aller sauver sa bien-aimée, ras le bol de devoir se battre contre des monstres hideux, ras le bol d'en prendre plein la tronche, tout le temps, ras le bol.

Toujours est-il que dans Elf, encore une fois, vous devrez délivrer votre petite amie, à vous, l'elfe Cornélius, enlevée par Necrilous le sorcier. Vous devrez parcourir huit niveaux pour la rejoindre, et la sauver d'un plongeon mortel dans une cuve bouillonnante, dans un jeu de plate-formes truffé de bestioles, d'options et de sorts. Pour vous aider, sur votre

parcours, vous trouverez des magasins, ou des personnages, qui, après une brève discussion, vous donneront des informations.

Les graphismes de Elf sont très jolis, bien réussis, le jeu est riche et vaste, le personnage est maniable, et l'intérêt du jeu, malgré le scénario bateau, bien présent. En plus, les musiques du jeu sont vraiment superbes.

**GRAPHISMES: 17 ANIMATION: 16**  
**SON: 17 MANIABILITÉ: 16**  
**VERDICT : 91%**



## ARMALYTE

**EDITEUR: THALAMUS**  
**TESTÉ PAR SEB SUR ST**  
**DÉJÀ TESTÉ DANS JOY N° 19**  
**DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA.**

Quatre planètes de notre système solaire viennent d'être envahies par des aliens. De nombreux civils ont été massacrés, toutes les ressources de ces planètes sont bloquées, elles ne sont plus acheminées jusque chez nous, sur terre. L'enjeu économique est donc important, il faut libérer ces 4 planètes, il faut écraser les aliens, il faut qu'il n'en reste plus un, plus l'ombre du moindre petit alien. C'est dans la joie et la bonne humeur que vous apprendrez que cette mission, c'est à vous qu'on la confie. A vous et à votre cher vaisseau que vous avez trimbalé un peu partout dans la galaxie. Sous ce scénario d'une originalité à se fendre le crâne, se cache un shoot'em up des plus classiques. On déplace un vaisseau dans toutes les directions, alors qu'un scrolling continu et latéral avance, imperturbable. Des vagues d'aliens vous foncent dessus, et vous

auriez le loisir de les exploser, avec votre petite arme gentille. Cette arme, vous pourrez augmenter sa puissance, en détruisant des



capsules qui traînent, et en récupérant les options. D'autre part, vous disposez dès le début d'un laser beam, qui entre en action quand vous laissez le bouton de feu appuyé. Les graphismes sont assez réussis, toujours dans les mêmes tons, cela installe l'ambiance, mais la maniabilité, et la rapidité du jeu ne sont pas excellentes.

De plus, les bruitages du jeu sont assez casse-moi-l'oreille-j'te-dirai-rien. Par contre, la durée de vie de ce shoot'em up est appréciable, puisqu'Armalyte est puissamment difficile, et les boss de niveaux, ainsi que ceux de niveaux intermédiaires, très meurtriers.

**GRAPHISMES: 15 SON: 12**  
**ANIMATION: 14 MANIABILITÉ: 12**  
**VERDICT : 80%**



# MEGA DOSSIER

## SWITCHBLADE II

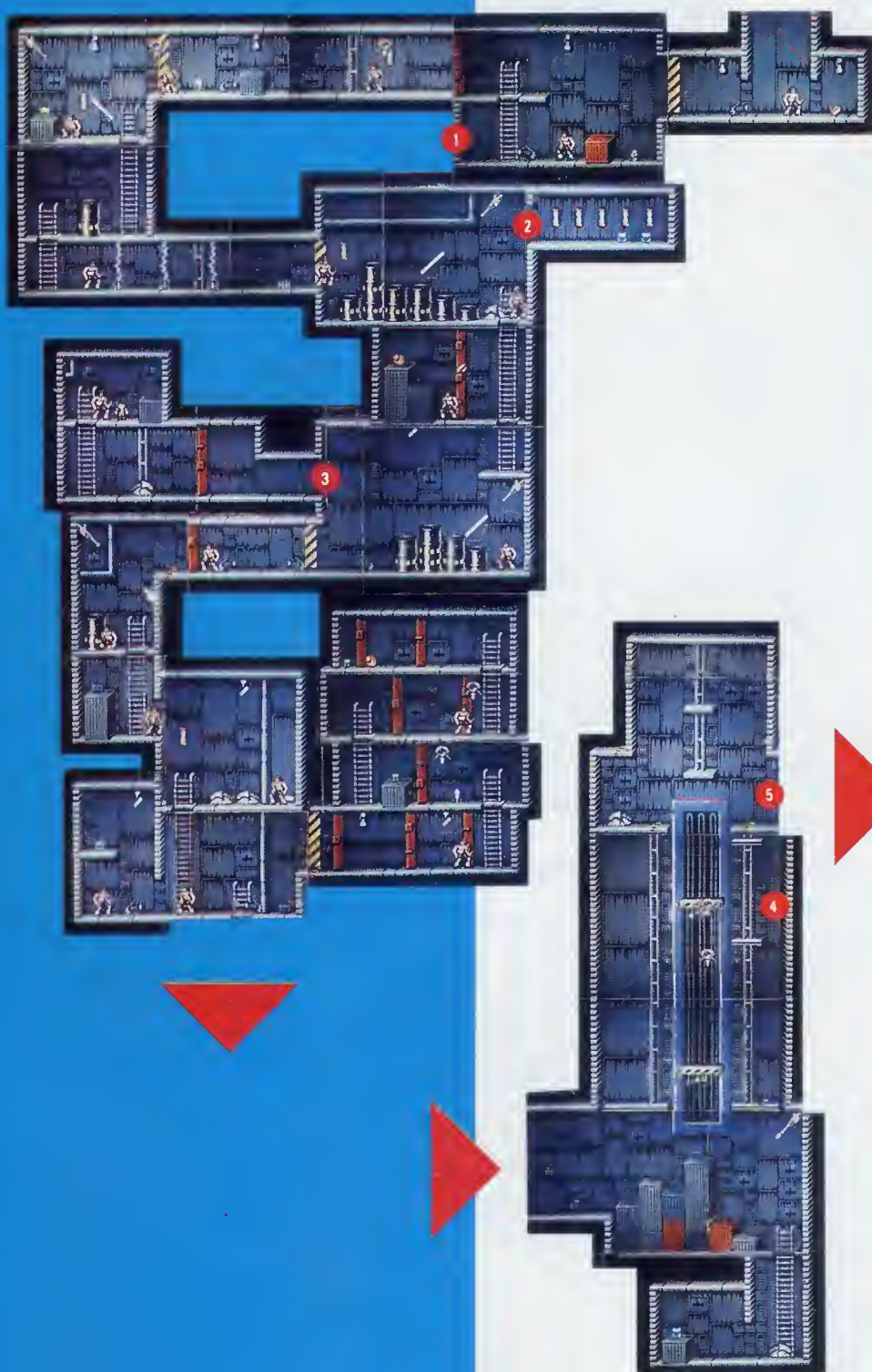
Nous allons décortiquer ensemble ce jeu superbe de chez Gremlin, Switchblade II. Le dossier a été réalisé sur Amiga, mais les utilisateurs d'Atari ST ne seront pas trop dépayés dans les pages qui suivent, les labyrinthes et les pièges étant disposés aux mêmes endroits sur les deux versions. C'est surtout le premier niveau qui est développé dans les pages suivantes, pour la simple bonne raison qu'il est énorme, et qu'il cache de nombreuses salles secrètes. Les autres niveaux seront bien sûr présentés, mais beaucoup plus rapidement, puisque ce ne sont quasiment que des séquences d'arcade linéaires. Laissez-moi vous souhaitez bonne chance, tout de même, votre quête des 6 morceaux de l'épée Switchblade, celle qui ramènera la paix, sera longue et difficile.







Au début du jeu, vous êtes à l'extérieur. Dirigez-vous vers la droite en tuant les robots rampants, et en ramassant les quelques pierres et options qui traînent pour rejoindre l'entrée du complexe souterrain.



**1** Derrière ce mur, vous trouverez un petit couloir en cul-de-sac où sont disposées quatre pierres précieuses.

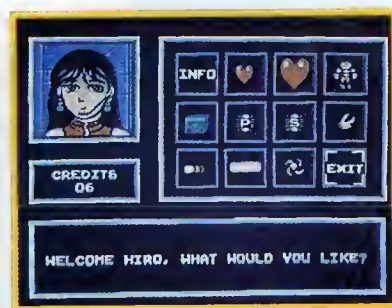
**2** Pendant votre petite promenade, pensez à venir frapper par ici, il y a un couloir caché avec cinq pierres.

**3** Il serait dommage de passer à-côté de ce pan de mur destructible. Un bon coup de sabre là-dedans vous permet d'accéder à une vie supplémentaire. Ce n'est pas négligeable, à mon avis vous allez en perdre quelques unes.

**4** Pendant votre ascension, porté par l'ascenseur, venez faire un tour par ici, le mur ne semble pas être si solide que ça. Il y a un couloir secret, une sorte de raccourci.

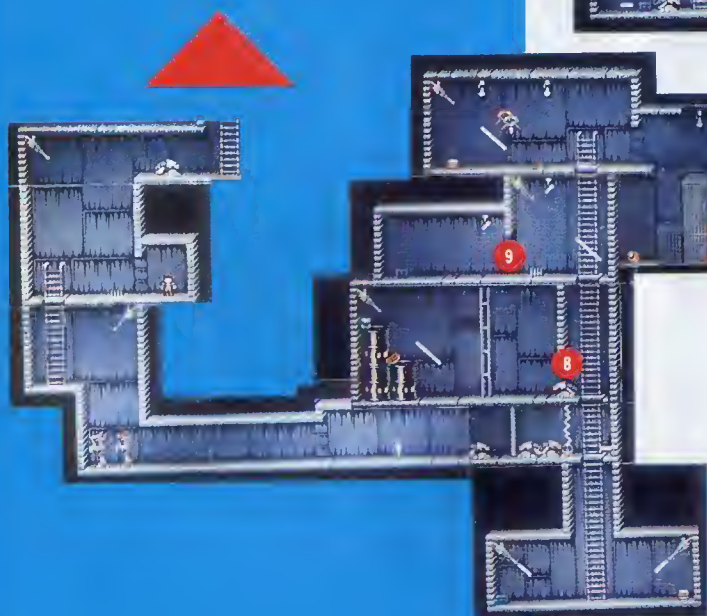
**5** Vous pouvez passer par ici, pour explorer la suite du jeu, mais le couloir secret vu précédemment mène aux mêmes salles.





Dans chaque niveau, il y a un magasin qui vous offre différents services. Evidemment, c'est payant.

- 6** C'est ici que vous débarquez quand vous empruntez le passage secret de l'ascenseur.
- 7** Cette porte lumineuse vous mène dans un magasin rempli de superbes options.

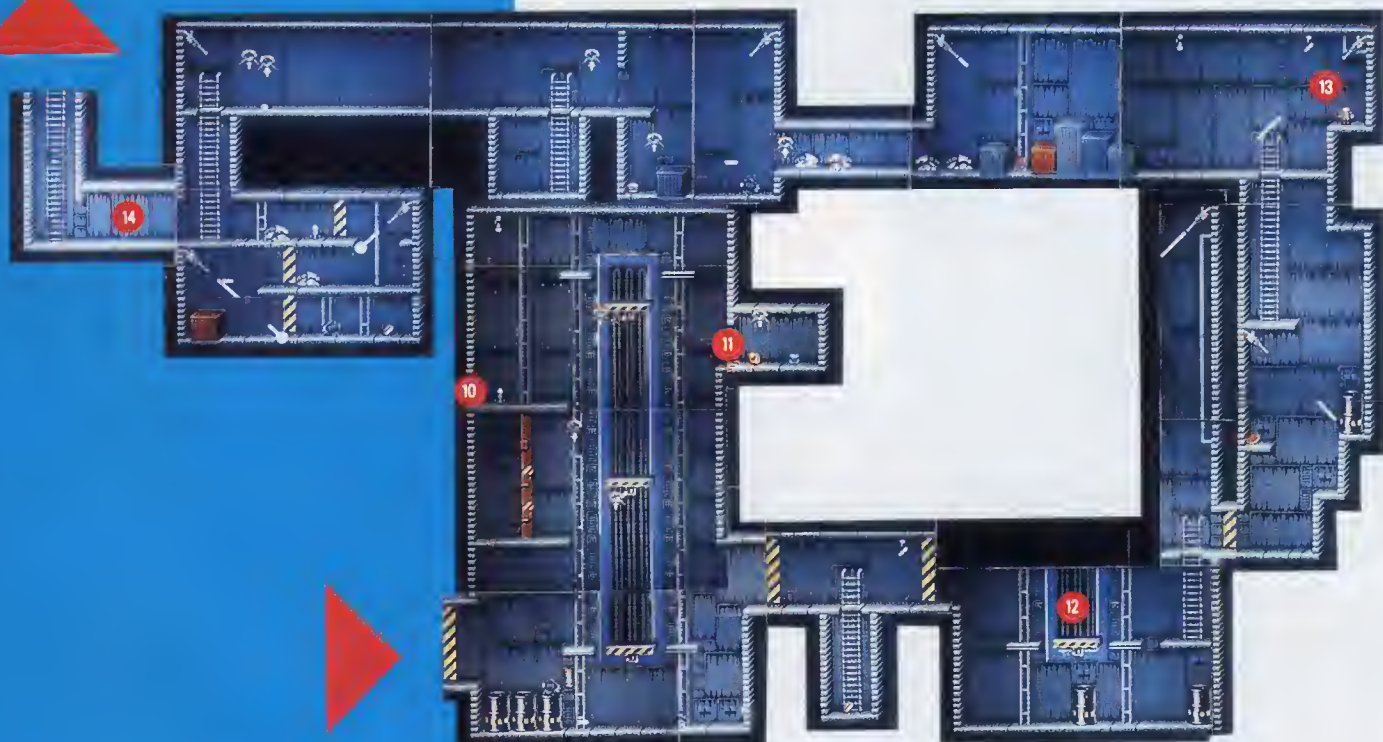


- 8** Un petit mur à exploser, histoire d'aller récupérer un morceau de pizza pour reprendre un peu de force, et une pierre à 5000 points.
- 9** Si vous vous sentez l'âme d'un explorateur, vous pouvez toujours passer par ici. Mais attention, deux ennemis vous attendent et vous fonceront dessus. Détruisez-les et récupérez la caisse de munitions.





Voici le boss de fin de ce niveau. Inutile d'essayer de discuter avec lui, c'est un crétin de robot bipède lanceur de missiles. Sautez-lui par dessus, afin de vous retrouver dans son dos, et tirez comme un fou.



**10** Pendant votre ascension, faites un petit saut sur cette plateforme, et venez détruire un petit morceau de mur ici. Il y a une caisse cachée, pleine de munitions.

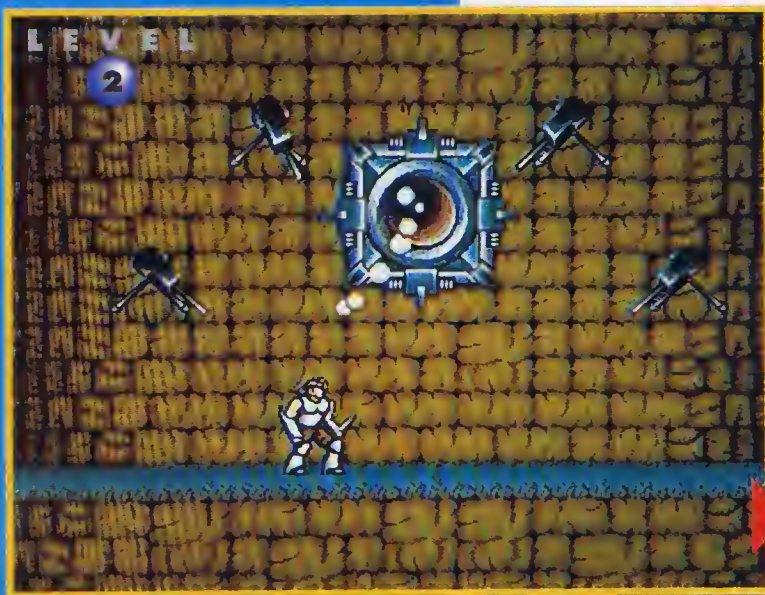
**11** Une autre salle cachée. OoOooh, rien d'extraordinaire, juste deux pierres précieuses, une à 1000, et une à 5000 points.

**12** Un nouvel ascenseur, en effet, mais il ne vaut même pas le coup d'être emprunté. Il n'y a guère que deux petites pierres, et pas l'ombre d'une salle secrète.

**13** Une vie supplémentaire, posée, là, comme ça, négligemment. Pas le moindre piège. C'est presque trop simple.

**14** Ce couloir est le dernier du souterrain. Bien sûr, il reste une petite difficulté, trois grands robots, mais ce n'est plus grand chose pour vous. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à grimper à l'escalier qui vous ramène à la surface, et à vous diriger vers la droite pour aller affronter le boss de fin de niveau.





Ce second niveau est assez vaste, mais pas trop compliqué. Au début, dirigez-vous au bout à droite, revenez légèrement sur vos pas, puis montez le plus haut possible en sautant de passerelle en passerelle.

Quand vous ne pouvez aller plus haut, dirigez-vous vers la gauche, jusqu'au bout, quand le scrolling s'arrête. Ici, même procédure, montez le plus haut possible, puis, une fois sur la plateforme la plus haute que vous pouvez atteindre, sautez dans le vide, vers la droite, en utilisant le grand saut et en laissant le joystick vers la droite. Vous tomberez alors sur une plateforme aérienne et propulsée. Sautez par petits sauts pour rejoindre les plateformes de droite.

Et on recommence, on monte, en sautant. Quand vous atteignez la porte du magasin, entrez si vous voulez, mais quand vous ressortez, ne montez pas plus haut, mais dirigez-vous vers la droite. Vous retrouverez de nouvelles plateformes aériennes qui vous permettront de rejoindre la partie de gauche.

Allez au bout à gauche, jusqu'à l'arrêt du scrolling, et montez jusqu'à la plateforme où se trouve une vie. D'ici, sautez vers la droite, avec le grand saut, et en laissant la manette à droite. Vous tomberez sur de nouvelles plateformes aériennes qui vous emmèneront vers la droite. Maintenant, comme précédemment, montez, hop, tout en haut, jusqu'à la tour centrale qui mène au boss de fin de niveau.

Ce level ne nécessite aucun effort d'orientation, aucun repérage, il faut aller tout droit. Vous avancez sur des montées, vous négociez des descentes, tout en massacrant les robots et monstres mécaniques qui viennent vers vous. Il n'y a rien de caché, pas d'astuce aucune, si ce n'est une vie disposée tranquillement sur une des plateformes aériennes.

Le boss de fin de niveau a l'air très méchant, sur ses chenilles ridicules. Pour l'éliminer, il faudra lui tirer dessus, plein de fois, en visant la partie haute de son corps.

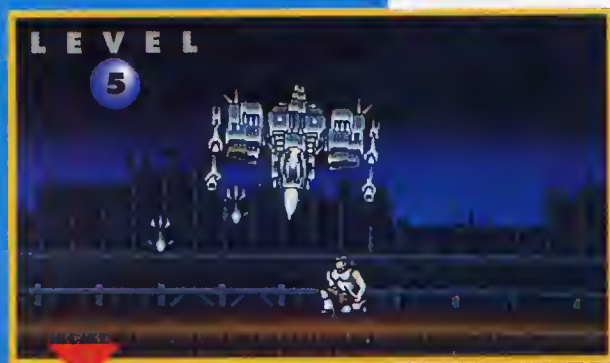


Voici le niveau le plus galère, on se perd assez facilement.

Il faut procéder méthodiquement. Au départ, avancez vers la droite, et descendez dès que vous voyez une ouverture. Si celle-ci s'avère être une impasse, remontez, et continuez vers la droite, et ainsi de suite. Comme d'habitude, vous trouverez un magasin au milieu d'un long couloir.

Le monstre de fin de niveau est un serpent mécanique.

Il faut lui tirer dans la tête, ce qui a pour effet de faire disparaître les anneaux de son corps un par un.



Pas la moindre astuce à l'horizon dans ce niveau, c'est de l'arcade pure, façon Shinobi (d'ailleurs, des bruits qui courent très vite prétendent que Hiro, notre héros, est un lointain cousin de Shinobi). Vous évoluez dans un port, sous la pluie et l'orage. Des missiles sortent de l'eau, l'armée a beaucoup de fric à dépenser pour éliminer un seul homme, puis toute une série de robots volants ou rampants viendront à votre rencontre, alors que vous tracez votre chemin vers le boss de fin de niveau.



Allez, courage, c'est le dernier niveau avant de récupérer l'ultime morceau de Switchblade. Un peu glauque comme décor: des grottes, de la lave et des rivières de feu. Là encore, il n'y a pas d'astuce à découvrir, vous devrez juste être très précis dans vos sauts, afin d'éviter les boules de feu, et les éruptions des petits volcans.

Le monstre de fin est particulièrement peu attirant. Il se déplace de gauche à droite, et de droite à gauche. Ô joie, et vous tirent dessus avec ses lasers et ses bombes.

Dossier réalisé par Seb, dans la joie et la bonne humeur, avec Lino comme compagnon de nuits blanches à la maquette. Quelle jeunesse!



# PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

## AMIGA

### ACHAT

06 N° 18469  
Ach. neufs. Envoyer listes et prix. Contacter BURGAL Julien, 84 banneau des Orangiers, 38 chemin du Perrier, 06110 LE CANNET.

67 N° 18489  
Ach. Amiga 500 + souris + joy. (en bon état) 2 000 F. Contacter Christophe au 88.93.37.37. DECIMAL Christophe, 25 av. Leriche, 67500 MAGUEVAU.

83 N° 18474  
Ach. jeux et util. + C64. Ch. club pour début. Merci. Ecrire à TORTEL Natb., "L'OREE", BTA2, av. Marc Delage, 83130 LA GARDE.

### CONTACT

06 N° 18512  
Ch. Gunship et Elite. Recb. contacts sérieux et rapides pour échanges. Listes à ARROU-VIGNOD Jean-Charles, 952 chemin Ames du Purgatoire, 06600 ANTIBES.

11 N° 18450  
Amiga et STE cb. corres. pour éch. Possède et ch. neufs, démos, sur les deux machines. FOULON Stéphane, 24 rue Jacques Gamelin, 11100 NARBONNE. Tél. 68.65.05.49 hors repas.

11 N° 18499  
Ech. neufs, débutants bienvenus. COUSTAC Christophe, 10 rue des Lys, 11100 NARBONNE.

12 N° 18461  
Vds. jeux (Magic Pockets, Snow Bros, Elf...) à très bas prix. Envoyer enveloppe avec timbre. VIDAL David, 404 chemin du coteau des Gazes, 12400 ST-AFFRIQUE.

13 N° 18458  
A500, vous rêvez de neufs tous les soirs ? La solution est de me contacter. CASULA Christophe, Rés. Bernard Patissy, 13700 Marignane. Tél. 42.88.28.93.

17 N° 18301  
Ch. Contacts pour Amiga dans toute la France. Envoyer liste de jeux, pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée à 100 %. Scherrer Jean - Sébastien 133 Avenue Du 8 Mai 1945 17300 Rochefort Sur Mer.

22 N° 18292  
Vds ou Ech. Jeux sur Amiga Possède nombreuses Neufs. Contacter Ronan au (16).96.29.31.87.

22 N° 18539  
Ech. nbr. jeux, neufs et oldies. Vds. aussi aux débutants à prix bas. Envoyer vos listes à HAMON Romuald, la barre, 22510 TREBRY. Je ne suis pas un arnaqueur !

26 N° 18354  
Cb. contact sérieux et rapide. Ech. jeux, util., démos. Envoyer listes à Clément MERYL, 45 rue des Jardins, 26120 MAILLARD ou tél. au 75.85.26.84.

27 N° 18330  
Tu désires des GIGA Neufs à des prix fous ? OK ! Ecrire à Laurent VALERE, 2 résidence Bellevue, 27120 MENTILLES. Tél. 32.36.12.82 (beurre des repas).

30 N° 18303  
Ch. Contacts sur Amiga pour échanger éducatifs. Réponse assurée à 100 %. Jeanjean Luc 11 Rue Raoul Sarnet 30800 SAINT GILLES. Tél : (16).66.87.35.65.

34 N° 18422  
Gloire à l'Amiga ! Club synaps en quête de tous contacts. Téléphoner au 66.20.46.48 les week et écrire à : BECHARD Olivier, 69 imp. Villemard, Bat. A303, 34000 MONTPELLIER.

35 N° 18514  
Ch. contacts durables pour éch. de neufs ou oldies. Envoyer vos listes à ERIC GALICHET, 22 rue de la Chapelle, 35480 GUIPRY ou téléphoner au 99.34.23.07.

45 N° 18556  
Ch. contacts (même débutant) ayant neufs pour éch. ou vendre (dans ma région). Possède : Lennings, Toki, Chuck Rock... Tél. 38.80.71.59 après 17 h 30. Demander Etienne.

56 N° 18327  
Ech. démos et utilitaires. Rech. Real 3D. Réponse à 100 %. Ecrire à BEGASSE Jean-Charles, 7 rue René CASSIN, 56530 QUEVEN. Tél. 97.05.26.59.

59 N° 18283  
Ch. Contacts sur Amiga possédant Neufs. Rech. Drive Ext. 3 " 1/2 euilvrou 400 F, si en bon état. Contacter Sébastien au (16).20.92.15.24.

59 N° 18448  
Amiga nouveautés env. disq. et 4 F en timbres. Réponse 100 %. Ch. imp. (faire offre). M. SADOINE Jean, 76 rue d'Hurlupin, 59560 COMINES. Tél. 20.39.11.52.

60 N° 18497  
Ech. prog. et rech. toutes démos. DEJANCOURT Michael, 25 rue P et M Curie, 60510 BRESLES.

68 N° 18521  
Ch. contacts pour éch. jeux, util., démos (réponse assurée 100 %). Possède neufs. URBAIN Christophe, 12 rue de la Weiss, 68125 HOUSSE. Tél. 89.24.14.03 après 19 h.

69 N° 18490  
Ech. jeux contre tout sur Jobiny Deep et 21 Jump. Tél. 78.94.17.79. Demander Vincent.

71 N° 18419  
Ch. contacts sérieux pour éch. jeux. Envoyer listes à : JOLY Nicolas, Crèteuil, 71150 CHAGNY ou PILLET Frédéric, Les Meix du Midi, 21190 CORPEAU.

74 N° 18295  
Cherche Space Quest II pour Amiga 500 si possible en Haute - Savoie. Contacter Fred au (16).50.37.78.39.

75 N° 18287  
Ch. Contacts sérieux et rapides. Possède de très nombreux softs. Envoyer listes à David Forest 153 Avenue Du Maine 75014 Paris. Débutants s'abstenir !

75 N° 18493  
Ch. contacts sérieux et rapides. Possède nbr. softs. Envoyer liste SVP. Bye. David FOREST, 153 av. du Maine, 75014 PARIS.

75 N° 18540  
Stop ! Vous recherchez jeux à prix démentés ? Envoyer disquette pour liste. Ecrire à PUDIT Sébastien, 168 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS.

77 N° 18270  
Iron Club : Mega Club distribuant pleins de Démos sur Amiga et Cpc... Liste sur Disk... Contacter Frédéric au 64.68.17.87. Frédéric Bazin 5 Avenue des Pyramides 77520 Champs. A +.

88 N° 18528  
Ch. contacts sur région 88 ou 54. Envoyer vos listes à COSNAU Raymond, 6 rue de la grande maison, 88700 RAMBERVILLERS. Tél. 29.65.21.12.

88 N° 18532  
Vds., ach., éch. jeux sur A500. Envoyer list à HAMM Olivier, FG Saint Vincent, 88500 MIRECOURT. Ach. lecteur externe à bas prix.

91 N° 18462  
Sérieux sur Amiga, tous les Amigos sont invités à envoyer leurs listes à HOUARD NOEL, 31 rue de Concy, 91230 MONTGERON.

91 N° 18520  
Ch. pour éch. contacts sérieux (démos, util., jeux). Envoyer listes à Cédric PON. 29 av. Foch, 91660 MEREVILLE. Contact de préférence 91, 45 et alentours.

93 N° 18519  
Vds. lect. ext. 3 1/2 420 F. Dernières nouveautés, ch. contacts. Vds. jeux MEGA-DRIVE et MASTER SYSTEM. Appelez-moi au 48.55.89.21. Eddy, tous les jours de 16 h à 20 h. A plus.

94 N° 18523  
Ech. jeux sur A500 aussi que samples IFF (+ de 500 digitaux). Vds. anciens joystick et Tilt. Laurent ROUSQUET, 7 rue de l'Ami Courbet, 94160 Saint Mandé.

95 N° 18463  
Ch. contacts sympas, sérieux et durables. Possède nbr. neufs. Envoyez-moi vos listes, je réponds à 100 %. COUVENT Grégory, 9 rue Bergeret, 95290 Isle Adam.

### VENTE

00 N° 18347  
Vds. A500 + ext. + TV BRANT 33 cm sous garantie + 50 disques vierges + 200 jeux + souris + tapis + prise peritel : 3 500 F. Tél. 47.26.28.77.

00 N° 18542  
Vds. moniteur cont. 10845 : 1 500 F et ach. lecteur ext. ou int. : 250 F. Tél. 61.90.60.87 hors repas.

08 N° 18275  
Vds Disque Dur A590 de 20Mo pour Amiga 500. Etat neuf, sous garantie jusqu'au 01/92. Très peu servi : 2000 F à débattre. Tél : (16).24.42.06.33.

13 N° 18511  
Vds. jeux orig. 130 F chacun : Kick off 2, Nam 1965 1975, Railroad Tycoon. Tél. 42.63.15.88 après 19 h.

28 N° 18348  
Vds. extension TBE, peu servi, avec horloge : 500 F. Tél. 37.28.59.53 (hors repas).

29 N° 18368  
Vds. AMIGA 500 + souris + jeux : 2 500 F + lecteur externe et ext. 512 Ko : 3 500 F. Poss. de vente séparée. DUBESSY Yann, 7 impasse de Ster. 29920 NEVEZ.

30 N° 18386  
Vds. A2000 + 10845 + 2me lect. + ext. 2Mo + disq. (+150) + joy. : 9 000 F (sous garantie). Tél. (66).39.29.47. Contacter Alain à 12 h ou le soir.

30 N° 18560  
Vds. jeux orig. (Kick Boxing + Super Cars : 200 F. Full Contact + Maupiti + Toki : 300 F etc.) Vds. jeux MEGA-DRIVE 250 F. Ach. jeux GAMEBOY. Contacter Jean-Philippe au 66.34.39.72.

37 N° 18335  
Vds. jeux : Disc, Super SWEEK, Gremlins 2, 150 F l'un ou 350 F les trois. Tél. 47.50.84.56.

38 N° 18527  
Vds. jeux Kick Boxing 100 F, Speedball II 150 F, Powermouger 125 F, Armour Geddon 175 F, Rapi road tycoon 220 F. Ech. neufs. Contacter Michel au 76.71.98.18. BYE !!!

44 N° 18359  
Vds. jeux originaux en exc. état (avec notice). PowerMouger 150 F, Battle of Britain 200 F, Crimewave 150 F, Strider II 100 F. Contacter Laurent au 40.47.81.81.

59 N° 18294  
Vds. Amiga 500 + 1 Joy. + Ext. 512 K + jeux (T.B.E.) : 3200 F. Contacter Patrick au 20.29.43.02.

62 N° 18383  
Vds. studio 24 (val. 1 169 F) 500 F. Vds. Fast Break 100 F. Uniquement dans même département. SZYMANSKI Romuald. Tél. 21.78.86.40. Prix à débattre !

69 N° 18401  
Vds. ext. mém. 512 ko Spirit Technology (TBE) 250 F à débattre. Stéphane Falgon, App. 401, 24 rue de Gerland, 69007 LYON.

75 N° 18282  
Vds Amiga 500 + Ext. 512 K + Imprim. Citizen 120 D + 2 Lec. 5 1/4 + 1 Digitaliseur de sous + Midl + Joy + 3 D Construction Kit : 6500 F. Tél : 40.35.88.95.

75 N° 18366  
Vds. AMIGA 500 + péritel + souris + nbr originaux + Super Manette TBE et sous garantie : 3 000 F à débattre. Michael au 43.66.93.96.

78 N° 18501  
Vds. AMIGA 500 + ext. 512 ko + horloge + 2 Joy. + très nbr. jeux + mag. (neuf, sous garantie) 2 800 F. Tél. 34.65.17.05. Affaire urgente.

83 N° 18548  
Vds. jeux orig. 80 F (F15, Strike eagle 2, Chaos strick back, Dungeon master, Champion of raj, Flight simulator 2). Tél. 94.27.44.76. Demander Claude.

84 N° 18299  
Vds. Originaux : Dragou's Lair II, King Quest IV, Betrayal, The Kristal, Pang, Plat Fabrice 658 Lot le Coulon, Cbe Donné Du Ratacan 84300 Cavailon.

84 N° 18411  
Vds. jeux orig. à bas prix. Contacter Jean-Pierre au 90.74.26.12.

84 N° 18429  
Vds. cartouche Amiga Action Replay II 300 F, copieur bard 100 F, lecteur externe 3 1/2 sous garantie 300 F. Tél. 90.71.84.93 hors repas.

93 N° 18337  
Vds. jeux : Powermouger, Disc, Speedball 2, Prince of Persia : 100 F ; Indy Adventure, Monkey Island (uf) : 150 F. Contacter David SAGUES, 31 allée de la Main Fernie, 93320 PAVILLONS.

93 N° 18412  
Vds. jeux, util., éducatifs à prix dingues. Bajolais Fabrice, 25 av. des Chèvrefeuilles, 93220 GAGNY. Tél. 43.88.09.01. Vds. Amiga + ext. + Freeboot : 2 200 F.

94 N° 18285  
Vds. Extension Mémoire pour A500 avec interrupteur + horloge : 450 F. Contacter Georges au 43.76.09.46.

## AUTRES

### ACHAT

68 N° 18426  
Ach. jeux sur NEO-GEO et cartes PC-ENGINE. Alors téléphoner rapidement au (16).89.47.45.76 après 19 h et demander Frédéric. Rigols s'abstenir !

75 N° 18406  
Ach. FAMICOM + jeux bas prix + fact. + neuf. Ach. jeux séparés, neufs, bas prix. Vds. COR + jeux + joy. Vds. LYNX + 5 jeux neufs. Vds. SUPER-GRAPHX + jeux. Demander Adel au 42.52.44.96.

### CONTACT

13 N° 18500  
Vds. Roadblasters sur LYNX ou éch. GAME GEAR + 3 jeux contre MEGADRIVE ou NEC PC ENGINE.

56 N° 18326  
Rech. contacts sérieux pour échanger des neufs. Réponse assurée. Ecrire à ALLINE Damien, 126 av du Général de Gaulle, 56400 AURAY.

92 N° 18430  
Ech., ach., vds. jeux sur MEGADRIVE, S-FAMICOM, GAMEBOY, vds. SEGA GAMEGEAR + 4 jeux (prix à débattre) et ch. contact ST. Contacter Marc PETITIER, 12 rue du Gros Chêne, 92370 CHAVILLE.

95 N° 18513  
Ech. SUPER FAMICOM TBE (Super R-type, Mario World, Final Fight...) contre NES (minimum 3 ou 4 jeux). Contacter Fabrice tél. 39.59.66.06.

### VENTE

00 N° 18517  
Vds. ordinaire Thomson TO8 + nbr. jeux, démos + moniteur + joy. + revues + mode d'emploi + lecteur de disquettes 1 500 F à débattre.

11 N° 18404  
Vds. 12 K7 MOG (20 jeux : Arkanoïd, GP500, Renegade, etc.) 55 F la k7 ou 550 F les 12. Tél. 68.65.55.89.

37 N° 18396  
Vds. jeux MEGADRIVE et NINTENDO à 100 F. Demander Bertrand au 47.54.50.65.

59 N° 18276  
Vds Slime World pour Lynx : 150 F. Contacter François au (16).20.77.78.56.

62 N° 18397  
Vds. GAMEBOY + 6 jeux + access. : 1 100 F. Vds. CPC 6128 cont. + imp. + nbr. jeux + multiface 2 + revues (val. 9 000. vds. 3 500 F) ou éch. tout contre 1040 STE + jeux. Tél. 21.01.18.32.

62 N° 18552  
Vds. jeux C64 (Kick off, Pipemania, Wildstreets...) sur K7. Liste sur demande. PETIT Pascal, 7 rue du Poitou, 63230 DROCOURT.

68 N° 18546  
Vds. console portable GAME GEAR (état neuf) avec 9 jeux dont Columbus. Prix à débattre. WEILL Grégory, 4 sentier du Domon, 68100 MULHOUSE. Tél. 89.44.35.88.

75 N° 18291  
Urgent ! Vds PC 386 SX 16 Mhz + Vga Cont. + DD 40 Mo + 1 Mo de Ram + 2 Lec (5 et 3,5) + Dos 4 + Manuel Français le tout en T.B.E. : 14000 F. Contacter Jérôme au 39.71.91.87.

78 N° 18541  
Vds. console AMSTRAD GX4000, 4096 couleurs, son STEREO + 5 jeux. Très bon état (16 mois). Téléphoner après 18 h à Cédric au 39.69.35.91.

86 N° 18281  
Vds Fire & Forget II pour Pc Cga : 150 F. Contacter Nicolas au 49.51.72.80.

92 N° 18529  
Urgent ! Vds. nbr. jeux pour Spectrum 48 ko. 20 F le jeu et 1 gratuit pour 3 achetés alors téléphoner vite au 46.44.38.70. Vite !

## CPC

### ACHAT

00 N° 18488  
Vds. 1040 STE + 2 joy. + 8 orig. (Great Court 2...) + manchester + basic + dessus + musique. Achetez le 1er août valeur 5 000 F, vendu 3 000 F. Tél. 60.08.62.91.

### CONTACT

07 N° 18418  
Ch. contacts sur CPC 6128. Possède NEWS (Bat, Panza...) et liste. Dans la région DROME-ARDECHE. Réponse assurée 100 %. Ecrire à TRIN Frédéric, av. Changuiou, 07000 VEYRAS. Tél. 75.64.09.33.

67 N° 18286  
Echange Jeux, Util., Démos, Panzines. Ecrire à Heissat Nicolas 38 Rue Frédéric Riff 67000 Strasbourg.

75 N° 18449  
Ch. contacts sérieux et rapides 6128 pour éch. ou ach. Je suis fanatique de jeux, games, simulations et jeux de rôles. Ecrire à ROUSSELET J.M., 53 rue des Prairies, 75020 PARIS.



Qu'est-ce que je suis drôle, quand même. (P. Sébastien) 223



77 N° 18466  
Ech. GAMEBOY contre  
MEGADRIVE, PC ENGINE,  
LYNX ou GAME GEAR.  
Valeur de la GAMEBOY + 5  
jeux + écouteurs stéréo : 2  
700 F. Contacter Romain au  
60.69.43.69.

**VENTE**

01 N° 18358  
Ech. Game Boy + 3 jeux  
contre Game Gear + 1 jeu ou  
la Vds. 600 F. Tél.  
74.51.32.95.

02 N° 18355  
Vds. SUPER FAMICOM +  
Mario 4 + Actraiser +  
Pilotwings + 2 man. (acheté  
le 15/07) : 3 000 F ou 2 800  
F si cash. Demander  
Guillaume au 23.59.41.05  
après 19 h sauf W-E.

39 N° 18384  
Vds. Game-Boy + 8 jeux (le  
tout dans emballage d'origine)  
1 400 F à débattre.  
Ecrire à LIKASCZYC  
Sébastien, 3 av. des sports,  
39160 SAINT-AMOUR.

52 N° 18440  
Vds. GAMEBOY + 10 jeux 2  
000 F ou éch. V3 Lynx de  
même valeur avec jeux.  
Contacter Alexis. Tél.  
25.32.51.16 ou EDMÉ Alex,  
15 rue Louis Mauin, 52000  
CHAMONT.

54 N° 18380  
Vds. jeux NES 250 à 280 F :  
Gremlins 2, Duck's Tales,  
Burai Fighter. Tél.  
83.90.10.44. Thierry, 25 rue  
Ernest Renan, 54520 LAXOU.

70 N° 18269  
Vds N.E.S. + 6 Jeux  
(Megaman, Track & Fields II,  
Top Gun, Soccer, Gradus,  
Rush'n Attack) : 1500 F ou  
Ech. contre Amiga 500 ou  
Atari St + Périel. Contacter  
Eddy au (16).84.56.72.26.  
ap. 19 h.

75 N° 18364  
Vds. NES + 13 jeux + compil  
31 jeux + zapper + NES  
ADVANTAGE (le tout en TBE)  
: 3 500 F valeur 5 500 F. Ou  
séparément. Contacter Axelle  
au 40.50.16.41 après 18 h.

77 N° 18339  
Vds. Gameboy neuve + Tetris  
+ Gremlins 3 + écouteurs +  
cable : 600 F environ.  
Contacter Thomas au  
64.22.77.53. Vds. aussi  
magazines : Tili, Micro News.

91 N° 18555  
Vds. GAMEBOY + casque +  
cable + Tetris + Tennis +  
Spiderman : 700 F. Contacter  
Mathieu après 19 h au  
64.99.52.61.

92 N° 18289  
Vds N.E.S. + 2 Man. + Zapper  
+ 8 jeux T.B.E. : 1200 F.  
Contacter Gilles au  
47.35.04.54.

92 N° 18392  
Vds. NES + 4 MAN(Max +  
Avantage) + 50 jeux. Val.  
10 800 F, cède à 6 500 F.  
Contacter Christophe au  
46.24.21.19.

93 N° 18554  
Vds. NES + 5 jeux en TBE, 1  
000 F. Jeux au choix parmi  
15 titres. Contacter Anthony  
au 43.83.39.33.

94 N° 18290  
Vds N.E.S. + Zapper + Man.  
Avantage + Env. 40 jeux :  
9000 F (Vente séparée pos-  
sible) + Adapt Jap. + SMB 3,  
Contra 1 & 2, Dead Fox :  
1450 F. Contacter Christophe  
au 43.99.92.72.

94 N° 18522  
Vds. NES (89) + 2 man. +  
zap. + 6 jeux (Zelda 1 & 2,  
SMB 1, R. Racer, G. &  
Goblins, H. ALLEY), le tout en  
TBE et sous emballage : 2  
000 F. Région Parisiennes,  
demander Bernard après 18  
h au 43.74.19.23.

94 N° 18550  
Vds. jeux NINTENDO à 150 F  
ou 200 F. Tél. Pascal au  
43.94.27.79.

95 N° 18343  
Vds. jeux pour NES prix 250  
F l'unt. Contacter Nicolas au  
39.91.88.98.



**ACHAT**

28 N° 18475  
Ach. Populous data disk  
3 1/2". Power Monger 3 1/2".  
CARIOU Jean-François, 123  
rue de la République, bat. A -  
apt. 28, 28110 LUCE. Tél.  
(16).37.30.97.95.

41 N° 18472  
Ach. jeux orig. 5 1/4". Rech.  
Lemmings, Dynasty War,  
Paup, Z-out, Xout à 50 % de  
leurs prix initiaux. Vds. jeux.  
Contacter Yoann au  
54.81.27.64 après 19 h.

**CONTACT**

00 N° 18455  
PC éch. ou vds. news. Il n'y a  
pas d'arnaque, ni vol, ni  
meusonge. Réponse assurée.  
PELLETIER Gérard, 1 bd  
Talabot, 13140 MIRAMAS.  
Tél. 90.50.27.98 après 17 h.

00 N° 18496  
International CPC éch. jeux,  
prog., démos... Farfeults  
s'abstient. Tél. 90.47.33.81  
après 18 h toute la semaine  
sauf le dimanche. Demander  
Franck.

13 N° 18477  
PC vous voulez des news ?  
Contactez-moi ! Réponse à  
100 % même pour les débutants.  
AUBIN Jean-Michel,  
Cité les Rannettes, BT H1 n°  
161, 13700 MARGNANE. Tél.  
42.77.73.00.

13 N° 18516  
Ech. ou vds. news. Réponse  
assurée à 100 %. Tél.  
90.50.27.98 après 17 h. PEL-  
LETIER Gérard, 1 bd Talabot,  
13140 MIRAMAS.

13 N° 18533  
Ch. contact sérieux pour éch.  
près de Marseille, tous for-  
mats. Contacter Stéphane au  
42.73.27.55.

28 N° 18329  
Ch. contacts sur PC 3 1/2.  
Envoyer liste ; réponse assurée.  
Ecrire à RONSIN Jérôme, 17  
rue Hoche Allart, 28300  
LEVES.

75 N° 18453  
J'ai de nombreux jeux  
d'avions. Recherche personne  
désireuse de jouer avec moi.  
Contacter Pascal au  
46.27.83.05.

77 N° 18459  
Ch. contacts sérieux pour PC  
AT. Tél. ou écrire à BROS-  
SARD Pascal, 77320 LEU-  
DON EN BRIE. Tél.  
64.20.15.73.

83 N° 18526  
PC 3 1/2" rech. contacts pour  
éch. jeux et util. Même débutants.  
Contacter CAPUANO  
Bernard Ustica, 301 le pin  
Rolland, 83430 SAINT-MAN-  
DRIER SUR MER.

**VENTE**

38 N° 18405  
Vds. PC ZENTII + DD 20 Mo  
+ écr. mono. + imp. + souris  
+ jeux + logiciels. Le tout en  
B.E. Valeur 15 000 F. Prix 9  
000 F à débattre. Tél.  
76.62.37.02, le soir à partir  
de 19 h. En Isère.

42 N° 18371  
Vds. Tortues Ninja 5 1/4",  
Power Crash 5 1/4", Pool of  
Radiance 5 1/4", Ultima IV  
5 1/4", Panza Kick Boxing  
3 1/2", 150 F l'unt. Tél.  
77.93.39.93.

44 N° 18356  
Vds. Simcity à pris raison-  
nable (100 - 150 F). Mathieu,  
10 village de la Mairie-Clis,  
44350 GUERANDE FRANCE.

57 N° 18408  
Vds. 13 super jeux originaux  
: Rick D. 2, Tortues N.,  
Panza... contre GAMEBOY +  
1 jeu ou GAMEGEAR ou  
Vds. entre 150 et 200 F l'unt.  
Demander Fabrice au  
87.02.42.65.

59 N° 18479  
Vds. PC TANDY 1000, acces-  
soires et monit. 3 000 F, avec  
jeux et util. 4 500 F. Vds. vélo  
cross 300 F. Christophe  
VANYPEP, 39 rue Notre  
Dame de Graces, 59120  
LOOS. Tél. 20.44.87.55.

62 N° 18340  
Vds. pour PC 3 1/2 : Berlin  
1948 (180 F), Pirates (180 F)  
et Panza Kick Boxing (200  
F). Contacter Michael après  
18 h au 21.65.84.18. Pas  
SÉRIEUX s'abstenir !

62 N° 18509  
Vds. EPSON PC portable  
(CGA, 2 lect. 720 ko, 640 ko  
RAM), DOS 3.20, sac de ran-  
gement 6 000 F. CHAMPTON-  
NET Hervé, 94 rue d'Amiens,  
62000 ARRAS. Tél.  
21.23.47.42 après 19 h.

78 N° 18480  
Vds. monit. CGA TANDY  
CM5 (1 an) 1 500 F (acheté  
2 500 F) + vds. monit. HER-  
CULE COMMODORE (2 ans)  
300 F. Tél. 34.79.34.70.

92 N° 18374  
Vds. PCTO16 THOMSON  
TURBO (10 mbs) + EGA  
(carte étendue + écran) +  
640 ko + clavier + livres +  
cartons de rang. + nbr jeux +  
log. : 3 200 F. Tél.  
40.96.05.74.

93 N° 18510  
Vds. PC AT 386 16 mb COM-  
MODORE VGA coul. lect.  
3 1/2" DD 40 Mo souris log.  
(neuf/garantie 1 an) val.  
14 000 F vendu 11 000 F à  
débattre. tél. 48.91.06.88.

94 N° 18413  
Vds. ext. mém. pour  
AMSTRAD 1512 512 à 640  
Ko. Prix d'achat 600 F,  
vendu 300 F. Contacter  
Rodolphe au 45.69.47.44  
après 18 h.

95 N° 18379  
Vds. PC 1512 conf. double  
drive avec int. PC et souris :  
3 000 F. Emmanuel LABOU-  
RASSE, 40 bd d'Andilly,  
95160 MONTMORENCY. Tél.  
34.12.12.49.



**ACHAT**

13 N° 18476  
Ach. GAME GEAR avec jeux  
600 ou 700 F ou faire offre.  
Contacter Thierry au  
46.44.50.27. BATTUT

Thierry, 4 av. Robespierre,  
17000 LA ROCHELLE.

49 N° 18486  
Ach. pour MEGADRIVE :  
Batman, Aleste, Streets of  
Rage, Aéro Blaster, Devil  
Hunter, Marvel Land, Mickey,  
Sonic. Prix entre 200 et 250  
F. Bon état SVP. Nicolas au  
41.65.54.87.

62 N° 18492  
Rech. sur MEGADRIVE  
Phantasy, Star 3, Centurion,  
Defender of Rome, King's  
Bounty, Advanced Stratégie  
et Star Flight. Demander  
Alain au 21.53.44.58.

69 N° 18484  
Ach. jeux MEGADRIVE  
(F/J/A) sur Lyon et sa ban-  
lieue. Demander Fabien au  
72.37.47.08.

95 N° 18444  
Ach. jeux MEGADRIVE (F)  
300 F : Golden-Axe, Last  
Battle). Vds. console NES +  
jeux (S-Mario 1 & 2,  
Castlevania 1 & 2 + 3 autres  
jeux) 1 300 F le tout. Demander  
Autoine.

**CONTACT**

00 N° 18494  
Ach., éch., vds. jeux MEGA-  
DRIVE. Vds. Dinamite Duck,  
Dick Tracy, Strider, Shitobi,  
Shadow dancer à 250 F.  
Truxton à 150 F, rech. Street  
of Rage, Fabien LECONTE.  
Tél. 60.19.09.88.

16 N° 18420  
Vds. ou éch. pour MEGADRI-  
VE : Mickey, Cyberball,  
Moonwalker... Vds. aussi  
Panza Kick Boxing pour  
Amiga. Demander Michael au  
45.78.42.13.

30 N° 18456  
Ech. Sonic ou Alienstorm ou  
Fantasia contre Street of  
Rage. Contacter Jérôme au  
66.53.64.66 après 18 h.

31 N° 18495  
Ech. 12 jeux SMS dont news  
(vente possible). Tél.  
61.92.16.63. Chez Sébastien  
CHANTELLOT.

38 N° 18557  
Ch. contact sur GAMEGEAR  
pour éch. de jeux ou astuces.  
Envoyer liste. Réponse assurée  
à 100 %. Contacter Denis  
MATTHIEU au 76.08.15.51.

59 N° 18304  
Ech. jeux Megadrive. Possède  
(Mickey, Monaco Gp, Esuat,  
Altered Beast). Contacter  
Bruno au (16).28.40.51.54.

67 N° 18498  
Ach. et éch. jeux MEGADRI-  
VE. Daniel au 88.29.64.97.

68 N° 18395  
Urgent ! Ech. Sonic contre  
Streets Rage. Ch. contacts  
sérieux pour MEGADRIVE (fr.  
ou jap.). Possède Shadow  
danc., Wonder 3, Strider. Si  
possible en Alsace. Tél.  
89.72.60.64.

75 N° 18446  
Ech. MEGADRIVE + 8 jeux +  
2 manettes (eu bon état)  
contre une SFC ou bon état +  
1 jeu avec la boîte si possible  
+ 1 manette. Tél. 42.02.19.83  
après 17 h.

75 N° 18454  
Ech., ach., vds. jeux sur  
MEGADRIVE. Ch. contacts  
amicaux pour prêts de K7  
sur MEGADRIVE et GAME-  
BOY. HA Cong-Minh, 69 rue  
de Flandre, 75019 PARIS.  
Tél. 40.38.32.91.

77 N° 18324  
Vds. sur Megadrive : Spidey-  
Wrestle war (300 F) ou Ech.  
contre Ps3-Golden-Axe,  
Thunderlode, Volley, Volfied,  
Budokan, Klax. Rech.  
Blockout, Finalblow. Ech. sur  
PARIS. Tél. 60.28.23.50

78 N° 18451  
Ech. MEGADRIVE + 10 jeux +  
1 manette contre console  
NEC SUPERGRAPHX +  
manette + 5 jeux. Contacter  
Robert au 39.69.14.69.

89 N° 18381  
Ech. ach. vds. jeux sur  
MEGADRIVE. Contacter  
Julien LOMBARD, 5 rue Jules  
Verne, Apt. 18, 89300 JOI-  
GNY. Tél. 86.62.27.39.

92 N° 18375  
Ech. MEGADRIVE Fr. + 6  
jeux + 2 manettes contre  
CDROM NEC avec ou sans  
jeux. Contacter Fernand au  
46.61.32.28.

93 N° 18267  
Ech. sur Megadrive Sword of  
Vermillion, Moonwalker,  
Dick Tracy, Strider. Rech.  
Ghouls & Ghosts. Ech. sur  
Game - Gear, Mgp, G - Lock,  
Devilish. Région Paris seule-  
ment. Contacter Bruno au  
43.85.58.66.

93 N° 18452  
Rejoignez le SEGA CLUB'93 :  
fauxzine, contacts, locations,  
cartouche d'occase, réunions.  
Ecrire à ANTHONY SAGE-  
SEGA CLUB'93, 36 rue  
Loubet, 93200 Saint-Denis.  
Depuis 1989 !

**VENTE**

01 N° 18278  
Ech. jeux sur Megadrive :  
Budokan, Populous, Altered  
Beast. Contacter Guillaume  
au (16).74.51.32.95.

01 N° 18333  
Vds. Megadrive (Fra. et Japo.)  
+ 4 bits + 2 jopjads + moni-  
teur couleur avec prise jack  
pour relier à CHIFF : 3 000 F.  
A débattre. Contacter Bruno  
au 74.00.61.08 après 19 h.

13 N° 18531  
Vds. jeux MEGADRIVE (J) :  
Dick Tracy, Crack Down +  
en français : Budokan, 225 F  
l'unt. Tél. 91.67.04.89.

14 N° 18545  
Vds. MEGADRIVE (F) + 3  
jeux, valeur 2 000 F, vendu 1  
500 F. Vds. GAMEGEAR + 3  
jeux, valeur 1 745 F, vendu 1  
500 F. Contacter Pierre après  
19 h au 31.44.11.39.

19 N° 18389  
Vds. jeux SMS TBE de 200 à  
300 F (Dragon Trap, Power  
Strike, Ali. Beast, Rastan et  
Golwellius). Appeler au  
55.73.72.13 après 18 h et  
demander Jean-Jacques (13  
h le Week-end).

31 N° 18415  
Vds. jeux MASTER SYSTEM  
MEGADRIVE + possibilité  
pour jeux SUPER FAMICOM.  
Prix intéressants pour  
Shinobi, Rtype... Demander  
Fabrice au 61.23.27.37, 19  
rue DERAT, 31000 TOULOU-  
SE. Merci.

47 N° 18342  
Vds. jeux Megadrive :  
Michael Jackson's  
Moonwalker fr. (215 F) et  
Strider Japo. (250 F). GOA-  
COLOU Jasmin, route de  
Beauzillac, 47700 CASTELJA-  
LOUX. Tél. 53.93.96.85 après  
17 h.

47 N° 18438  
Vds. GAMEGEAR neuve (1  
mois) + 3 jeux (Mickey,

Monaco GP, Column's) +  
adapt. allume-cigare : 1 300  
F. Tél. 53.71.51.52.

47 N° 18441  
Vds. Rambo 3. 1 adaptateur,  
1 manette et 1 prise périél, le  
tout 200 F. Contacter Didier  
au 53.64.59.13 après 20 h.

51 N° 18416  
Stop ! Pour MEGADRIVE vds.  
Shinobi, Monaco 150 F pièce,  
Shadow Gouls'n Ghost,  
Trider 200 F pièce, Magical  
Boy 250 F. Ch. PC KID sur  
NEC. Contacter Benjamin au  
26.02.93.60.

54 N° 18305  
Vds S.M.S. + Pistolet + 8 Jeux  
(Shinobi, Tennis Ace, Psycho  
Fox, Etc., ...) : 900 F. Beuvelot  
Lilian 47 Avenue Patton  
54320 Maxeville. Tél. :  
(16).83.97.26.25.

71 N° 18387  
Vds. SMS 300 F, 3 jeux 150 F  
l'unité, convertisseur SMS-  
MEGADRIVE 250 F.  
Contacter Fabien au  
85.93.29.90.

75 N° 18357  
Urgent ! Vds. MEGADRIVE  
(achetée le 04/91) + 9 jeux +  
arcade power stick : 3 700 F.  
Vds jeux STE et GAMEBOY.  
Pédro LACERDA, 28 rue du  
Télégraphe, 75020 PARIS. Tél.  
43.66.30.16.

75 N° 18558  
Vds. le fabuleux Revenge of  
Shinobi sur MEGADRIVE, en  
parfait état : 280 F. Tél.  
43.36.86.33 après 19 h uni-  
quement.

76 N° 18399  
Vds. jeux MEGADRIVE jap. :  
Wonder boy III 250 F, DJ boy  
250 F, Newzealand Story 250  
F, Shinobi 300 F,  
Ghostbusters 300 F.  
Contacter François au  
35.76.85.24.

77 N° 18264  
Vds S.M.S. + 5 jeux (Mickey  
Mouse, Zillion 2, Out Run,  
Etc., ...) : 1000 F. Contacter  
Arnaud au 60.02.32.66.  
Urgent !!

77 N° 18434  
Ach., vds. jeux sur MEGA-  
DRIVE : Sonic, Rambo 3...  
Contacter Bruno au  
64.02.76.50.

77 N° 18549  
Vds. jeux MEGADRIVE 175-  
250 F pièce (Mickey, Golden  
Axe, Esuat, Rambo, DJ Boy,  
Joé Montana). Ach. jeux rôle  
bon prix. Contacter Olivier  
au (16).60.06.04.98.

78 N° 18271  
Vds Jeux Megadrive Jap.  
(Mickey, Dick Tracy,  
Midnight Resistance, Super  
Volley Ball, etc., ...) : 300 F  
pièce. Contacter Christophe  
Langlois au : 30.94.27.95.

78 N° 18338  
Vds. Megadrive française +  
adapt. jeux japo. + prof et  
control PAD + Altered B. et S.  
Thunder Blade : 950 F. Vds.  
jeux : Sonic, Wrestling War  
(250 F), Hard Drivin', Esuat  
(200 F). Tél. 30.24.59.41  
après 19 h.

91 N° 18341  
Vds. Megadrive japo. + joy +  
3 jeux (Mickey, Ghostbusters,  
Shinobi) : le tout tbe. sous  
garantie (03/92) : 1 200 F.  
Contacter Stéphane au  
69.03.86.90.



# PETITES ANNONCES

**103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS**

91 N° 18544  
Vds. SMS (déc. 90) TBE + L. Phaser + 9 jeux (Psycho-fox, Ultima 4 etc.), valeur 3 100 F. vendu 2 000 F. Vds. jeux SMS 200 F. pièce. Tél. 60.82.06.05 après 18 h.

92 N° 18414  
Vds. jeux pour MEGADRIVE : Alteread Beast 150 F, Shadow Dancer 150 F, Monster Lair 250 F, Golden Axe 250 F, joy arcade 150 F, joy pad 50 F. Tél. 45.34.30.13. Contacter Julien.

94 N° 18344  
Vds. jeux Megadrive : Budokan 250 F, DJ Boy 200 F, Sword of Sordan 200 F, Jbustor Boxing 250 F et un jeu SEGA MASTER SYSTEM : Secret Command 90 F.

94 N° 18362  
Vds. jeux neufs S.M.S. : Aztec Adventure, Sports Pad Football (américain), Blade Eagle 3D, Maze Minter 3D, 150 F l'un. Possible éch. jeux contre jeux MD. Demander Gil au 43.77.70.51.

## ATARI

### ACHAT

00 N° 18482  
Ach. jeux pour ATARI 520 ST et PC. Ecrire à Nicolas BODEREAU, 20 rue du Colombier, 94360 BRY SUR MARNE.

38 N° 18262  
Ach. Emulateur Pc à prix raisonnable + jeux Pc ou Ste. Contacter Cédric au (16).76.97.51.18.

60 N° 18468  
Ach. Atari 520 ou 1040 ST en bon état, 1 000 F. Tél. 44.50.24.55. MARTIN Jérôme, 21 rue Victor Hugo, 60600 FITZ-JAMES.

77 N° 18427  
Ach. Ninja Golden sur Lynx, Cracklour sur MEGADRIVE, vds. nbr. jeux sur ATARI. Adresse : 11 rue J-B Gervais, 77450 ESBLY. Contacter Jérôme. Tél. 60.04.34.60.

92 N° 18471  
Ach. comptant ATARI 1040 + écran si très bon état. Faire offre au 47.39.21.59.

### CONTACT

09 N° 18302  
Cb. Contacts durables et sérieux sur St. Réponses assurées. Vds Zelda 2 + Metal Gear : 500 F les deux ou 200 F Chacune. Duran Bruno La Guiguiette 09500 Rieucros.

10 N° 18436  
1040 STF éch. NEWS (Athlétiques, Darkman, F15, Gods, Killing Cloud, RBL2, Wreckers). SANSON Jacques, 7 Quai Carboneil, 10400 NOGENT SUR SEINE. Tél. 25.39.78.94.

11 N° 18296  
Ste et Amiga Cb. Contacts pour échanges. Poss. et Ch. News & Demos sur les 2 machines. Foulon Stéphane 24 Rue Jacques Gamelin 11100 Narbonne. Tél. (16).68.65.05.49. Heures Repas.

28 N° 18331  
Cb. contacts (Midwinter 3, Gods, démo constr. kit...). Envoyer liste à Jérôme RAMÉL, 16 rue de l'église, 28700 AUNAY SUR AUNEAU. (réponse assurée).

56 N° 18445  
Ech. NEWS. Réponse assurée et rapide. Ecrire à KECII Yuan, 38 rue du Château, 56400 AURY. Tél. 97.24.18.98. Débutants acceptés.

57 N° 18325  
Rech. contact ites régions, rép. assurée 100%. nbx. jeux. Envoyer liste à J.-Philippe SCHWARTZ, 8 rue des Tirailleurs, 57200 SAR-REGUEMINES. Tél. 87.95.26.02.

59 N° 18370  
Cb. jeux sur tous les STE/F 520 et 1040. Réponse assurée. Pierre POLVERINO, 88 rue Houcard, 59200 TOURCOING. Tél. 20.25.49.27.

62 N° 18537  
Cb. corresp. ATARI pour éch. ou prêts. Ecrire à DUQUESNOY Jérôme, 48 rue du Bois, 62620 RUITZ.

70 N° 18524  
Ech. et vds. jeux. Envoyer liste. Possède news (Gods, Prehistorik, Toky...). Ecrire à ACCURSI Jérôme, VILLEPAROIS, 70000 VESOUL. Tél. 84.75.35.47.

75 N° 18266  
Atariste Cb. contacts sérieux : Softs, Util., Demos. Tytgat Jean-Marc 4 rue du Congo 75012 Paris. Tél. 43.43.53.58.

77 N° 18447  
Cb. ubr. contacts rapides et sérieux. Débutants acceptés. Bienvenue aux graphistes et news ! N'hésitez pas à me contacter au (16)-1.60.26.33.30. Demander Florian.

77 N° 18467  
Cb. contact rapide et sérieux sur ST/STE. Tél. 64.80.88.70 à partir de 15 h. SABAROT Christian, 5 résidence des Chataigniers, 77270 VILLEPAROIS.

78 N° 18515  
STE cb. contact sérieux et durable pour éch. softs et util. arnaqueur s'abstenir. Envoyer liste à HAMELIN Franck, 18 rue veuve fleuret, 78130 LES MUREAUX ou téléphoner au 30.99.86.94.

92 N° 18457  
Ech., ach., vds. jeux sur MEGADRIVE, S-FAMICOM, GAMEBOY, GAMEGEAR et rech. contact sérieux sur ATARI. Contacter Marc PETTIER, 12 rue du Gros chêne, 92370 CHAVILLE. Tél. 47.50.84.73.

93 N° 18273  
Cb. Contacts sérieux sur St. dans 93 ou 75. Vds Panza, Final Whistle, Winning Tactics : 250 F ou Ech. Contacter Klaus au 48.30.83.24.

94 N° 18460  
Ech., vds. très nombreuses news orig. à très bas prix ! Ecrire à Cédric METIFEUX, 23 rue du Docteur FILLIOUX, 94350 VILLIERS SUR MARNE.

### VENTE

00 N° 18369  
Vds. ATARI NR + mon. coul. + env. 250 disq. + jeux orig. + boîte range. + prog. de musique prof. : 5 500 F. Demander Christophe au 75.65.17.08 après 18 h.

06 N° 18506  
Vds. orig. Cadaver, E-motion... Ach. FAMICOM à bas prix. IERY GWNAEL.

135 route de Bellet, 06200 NICE. Tél. 93.44.37.25.

13 N° 18277  
Vds Atari 520 Ste + Jeux + 3 Man. + Util. + Souris + Tapis + Livres : 2800 F. Contacter Sydney ap. 19 h au (16).42.69.03.94.

16 N° 18431  
Vds. orig. : Panza, Chuck Rock, Nord et Sud, Tortues Ninja, Métal Masters, Powermouger, Dragons Breath. 150 F l'un, sauf Nord et Sud à 100 F. Tél. 45.69.08.26.

30 N° 18518  
Stop affaire ! Vds. supers jeux originaux, par chers, liste contre 1 timbre. Ecrire à MARTINEZ Frédéric, 551 route de Gênerac, Résidence le Babian, 30900 NIMES.

31 N° 18390  
Vds. orig. de 50 à 150 F (Falcon, Test Drive, Klax, RVF, Cberman, E-motion, Lotus Turbo, Super Ski...). Tél. 61.56.87.03. NAZABAL François, 32 chemin de PINS, 31600 SAUBENS.

36 N° 18403  
Vds. jeux orig. (état neuf) pour ST/STE : Indy Jones arcade 150 F, Lotus Turbo Esprit 170 F, Panza Kick Boxing 200 F. Prix à débattre. Tél. (16).54.22.43.73 de 20 à 21 h.

44 N° 18336  
Vds. jeux pour VCS 2600 ATARI (PacMan, Battle Zone...), 50 F l'unité, uniquement sur région nantaise. Contacter Léo CASTEX au 40.94.94.98.

44 N° 18543  
Vds. console ATARI + sac pour les jeux et la console + 9 jeux + adaptateur de secteur. Le tout 500 F. Tél. 40.72.84.69.

60 N° 18377  
Vds. coupl. (Road Runner, Métrocross, Indiana Jones, Gauntlet), Ninja Warriors, 100 F cbacuu. Nebulus, Spidertronic, SAS Combat. 50 F cbacuu. Le tout 300 F. Tél. (16).44.27.72.40.

62 N° 18409  
Urgent ! Vds. ATARI STF + mon. + 20 jeux orig. : 3 600 F. Tél. 21.31.87.52. Vds. jeux orig. à moitié prix : Panza kick Boxing, les Tortues Ninja, European Dreams.

69 N° 18298  
Vds. Jeux Originaux pour la modeste somme de : 149 F. Contacter Sébastien au (16).78.90.06.83. Appelez vite et nombreux !!

73 N° 18402  
Vds. LYNX + atm. + comlynx + 7 jeux (Slam world, Zariord Mercenary, Zénoprobe, Klax...). Prix 1 500 F + 100 F pour port. Tél. 79.32.69.26.

75 N° 18280  
Vds pour Atari Ecran Mono. + Sélecteur d'écran : 1000 F. Contacter Gilles au 43.35.57.62.

75 N° 18363  
Vds. ATARI 520 STF + env. 60 jeux + joy. + souris + péritel (le tout en TBE) 2 700 F. Tél. (16-1) 43.36.53.49 entre 18 et 20 h. Demander Julien.

75 N° 18388  
Vds. LYNX + 14 jeux + tous ses accessoires (garantie) : 2 900 F. NES + 2 jeux neufs : 500 F. NEC CG + 3 jeux : 800 F. Ecrire à KIDDOUCHIM

DANI, 11 allée G. ROUALT, 75020 PARIS. Tél. 43.66.63.89.

75 N° 18536  
Vds. 520 STE sous garantie (achet juin 1991) + souris + jeux (Cadaver...) + péritel + joy., le tout en excellent état, 2 700 F. Contacter Julien au 40.54.04.19.

77 N° 18284  
Vds 520 Stf + Mou. Coul. + 150 Disks + Livres + Souris + Joy + Housses + Boîtes : 3500 F. tél. 64.66.32.98.

77 N° 18346  
URGENT ! Vds. ATARI 520 STE en TBE + souris + joy + bte de rangt. + 80 jeux (Speedball 2, Beast, Lotus...) + démo (Turrican 2) + éducatifs : 3 700 F. Tél. 60.20.44.70.

77 N° 18361  
Vds. 1040 STF + souris + mou. coul. + imp. Star NL10 + ubr. jeux + doc. + livres (le tout en TBE) : 7 000 F. Tél. 60.05.83.79. GUILLLOUX Ph., Ecole des Lioux, 77183 CROISSY BG.

78 N° 18367  
Vds. ATARI 1040 STF + mou. coul. SC1425 + nbr. jeux + Freeboot + ST-Replay 4 + BAT + rallonges pour joy... Le tout 5 400 F (à débattre). Tél. 39.46.06.63 (Laurent).

84 N° 18373  
Vds. West Phaser (neuf) 230 F, multiface (neuve) 400 F valeur 700 F, log. de téléchargeant, très nombreux jeux... Prix à débattre. Tél. 90.72.22.76.

91 N° 18378  
Vds. jeux orig. avec doc. et emballage : Opération Stealth, Iwanboé, Loom, F29, Util. av. etc. (évent. liste). Entre 100 et 150 F. Hervé au 60.82.38.92. URGENT !

91 N° 18425  
Vds. jeux orig. de 100 à 150 F (Panza, X-out, Lemmings, Rainbow Island, Chesse). Contacter Clément après 18 h. Tél. 69.05.57.44.

91 N° 18502  
Vds. ATARI 520 STF + 50 disq. + jeux + souris + péritel + tapis souris + 25 revues + rallonge joy. 1 800 F. Tél. 69.42.51.14.

92 N° 18349  
Vds. ATARI 1040 STF moniteur couleur, BCP de jeux, joy., souris, boîte de rangement, 20 disq., Basic GFA, livres... TBE, 4 500 F à débattre. Tél. 46.60.46.64.

92 N° 18442  
Vds. Megafile 44 (disque dur amovible 44Mo) 5500F. Contacter Dantel au 47.09.36.50.

92 N° 18503  
Vds. jeux STF/STE, speedball 2, Lotus esprit, Xenon 2... Renseignements chez Camille au 47.90.10.68. Ach. Gamelit 2 pas cher.

93 N° 18268  
Vds 520 Ste + Housses + 2 Joy. + Jeux (Lemmings, Bat, Powermouger, Maupiti, Lotus) : 3200 F. Contacter Pierre au 43.63.43.78.

95 N° 18508  
Vds. Atari 520 STF goulé à 1 Mo + 2 joy. + nbr. jeux (Z-out, Turrican, F29...) + boîte + disq. vierges + moniteur coul. : 4 350 F. Ecrire à Sébastien MAJEL, 2 bis place Dautou, 95600 EAUBONNE.

**Joystick et Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47. Principaux associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

### Directeur de la publication

Marc Andersen

### Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour

### Rédacteur en chef adjoint

Michel Desangles

### Co-Rédacteur en chef adjoint

Dany Boolauck

### Sous-Co-Rédacteur en chef adjoint-Vacancier

Henri Legoy

### Conception artistique

Jean-Jacques Dupuis

### Conception Couverture

Nuit de Chine

### Coordination technique

Claude Lucas

## Joystick

### COURRIER DES LECTEURS

Michel Desangles

### NEWS

Toute l'équipe, et surtout Dany

### JEUX CRACK

Danbross, Danbiss

### TESTS

AHL, Seb, Moulinex, Dany Boolauck, Rastafoo, Patrice Varet, Jean-F. Morisse, Mister M.

### DOSSIER Switchblade II

Seb

## Consoles News

AHL & Destroy ou Destroy & AHL (ou l'inverse)

### Correspondants permanents à l'étranger

Derek Dela Fuente (G.B.)

Kenneth Young (USA)

Alexander Loeber (Japon)

### Mise en page

Pixel Press Studio

### Secrétariat

Francis MANFREDINI

### Chefs de Publicité

Marc Andersen, Isabelle Weill

### Abonnement et anciens numéros

Huguette Uzan

### Directeur des ventes

Promevente-Michel Yataca

(1) 45 23 25 60. Terminal EB6

### Modifications de service et reassort

N° vert: (1) 05 19 84 57

### Télématique

3615 Joystick

Centre serveur Sipress

### Sysanim

David Weill

### Photogravure

RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD

### Imprimé en France

### Distribution

Transports Presse

Tous droits de reproduction réservés. Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725. ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

### Illustration de couverture

Blues Brothers • Baby Joe • Leisure Suit Larry V.



# HUN

## ENTRAÎNÉ

L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il ne  
raids en territoire ennemi et y occasionner le  
Evoluant dans un fascinant univers en trois dimens  
se déplacer rapide

La rapidité, la volonté et le courage sont

MISSION  
394-KST-9S  
CODENAME  
H·U·N·T·E·R

ACTIV



# HER

## A SURVIVRE...

peut compter que sur lui-même. Sa mission: effectuer des maximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'échouer...

ons, il utilise tous les moyens pour se procurer des armes, ent et réussir sa mission.

es principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?



VISION

Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.



# TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY™

**ocean**

OCEAN SOFTWARE LIMITED  
6 CENTRAL STREET · MANCHESTER · M2 5NS  
TEL: 061 832 6633  
FAX: 061 834 0650



LJN® is a registered trademark of LJN Ltd.  
© 1991 LJN. All rights reserved.

© 1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved



# T2

CBM AMIGA  
ATARI ST  
SPECTRUM  
AMSTRAD  
COMMODORE